

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年1月30日
93
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
DreamCast成敗焦點
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
梦回三国扫描制作
極速登場
ACE COMBAT 3
electrosphere
最新畫面全面披露
FINAL FANTASY VIII計劃
全面起動!!
每本港幣35元
三大究極附錄
隨書附送・不另收費
FINAL FANTASY VIII發售直前總力特集
PLAYERS ZONE VOL.13
POWER STONE人物貼紙
FINAL FANTASY VIII
新GAME攻略全面出擊
DEEP FREEZE
TRUE LOVE STORY 2
神機世界EVOLUTION
手提機新形勢
NEOGEO POCKET COLOR色彩贏盡GAME BOY COLOR
PocketStation可愛外形炒到飛起
4 895011 310936
© SEGA ENTERPRISES,LTD., 1998

WKK王氏港建主辦

SEGA世嘉

世嘉Dreamcast大激賞

1999年1月30日～31日

西九龍中心盛大舉行

俄羅斯方塊 4D

JULY

哥斯拉 GENERATION

神機世界 EVOLUTION

PEN PEN TRiICELON

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

戰國 TURB

SONIC ADVENTURE

VIRTUA FIGHTER 3tb

INCOMMING

SEVENTH CROSS

SEGA RALLY 2 終極時速大比拼

凡於1月16日至24日到西九龍中心購物滿$50即有機會參加。冠、亞、季軍將獲贈世嘉新世代遊戲機Dreamcast及其他豐富獎品。

任玩任試 Dreamcast 及 NEO GEO Pocket 多款勁 GAME

SEGA RALLY 2、神機世界EVOLUTION、SONIC ADVENTURE、戰國TURB、VIRTUA FIGHTER 3tb……連串強勁Dreamcast遊戲即時體驗，感受新世代遊戲機帶來的前所未有新感受。

Dreamcast 超人氣遊戲角色扮演大賽

扮嘢搞嘢開派對，扮得出色即可贏取Dreamcast大獎。歡迎觀眾1月31日到場參觀。

Dreamcast 超勁新 GAME 優先預展

1999年Dreamcast強打之作率先披露，絕對要先睹為快。

VIRTUA FIGHTER 3tb 及 SONIC ADVENTURE 繪畫大賽得獎作品展覽及頒獎禮

靚靚模特兒教您玩新 GAME！

主辦機構

SEGA DREAMCAST AUTHORISED DISTRIBUTOR：

WKK

WKK王氏港建國際貿易有限公司

查詢電話：2357-8876

協辦機構



西九龍中心

GAME PLAYERS MAGAZINE



GAME PLUS



正文社出版有限公司



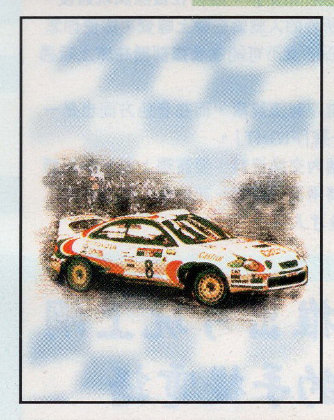
SNK


新感覺對戰ACTION
POWER STONE™
CAPCOM Dreamcast 攻勢第一彈
色彩繽紛立體冒險活劇開幕！
絕對是新一代機迷密切期待的遊戲
《POWER STONE™試玩會》
2月中至下旬舉行
◆敬請留意稍後公布◆
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.



第九十三號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



過年去日本玩？準備做到足！

上網對戰完全示範

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1.玲音魅力全面探討
PLAYERS ZONE VOL.12

附錄 2.第一代講到第八代
FINAL FANTASY VIII 發售直前總力特集

附錄 3.CAPCOM焦點之作
POWER STONE 人物貼紙

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、畑山哲哉、超音潛艇、仁魂
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

BY：JAMES、福田

比 PlayStation 還要貴的 PocketStation



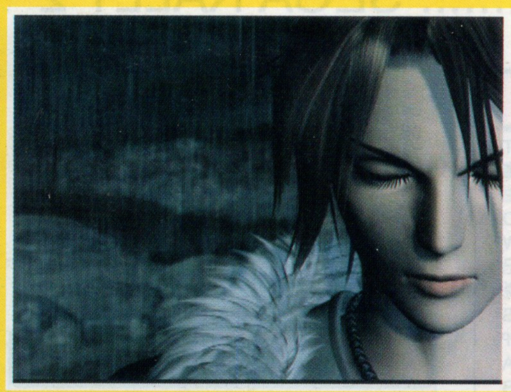
PocketStation推出之前，市面上就已經一直流傳着這小小的手提機貨源不足，結果到了正式推出的那天(1月23日)，香港不但只有極少數遊戲店能馬上有貨，其售價亦遠超過想像中的價錢，在下所見差不多要900元一部，幾乎就及得上多買一部PS、又或是已經足夠買一部N64、SS或彩色GB……然而乃有不少人願意付出這價錢以求第一時間買回家，實在令在下懷疑香港的經濟是否真的這麼差……

顏色方面，現時所推出的分別有白色及透明色這兩種，當然在實際操作上是相同的，各位在買機後第一件需要做的事是替它設定時間，但千萬不要以為可隨便按個時間便算，因為在實際試玩過後，發覺有些遊戲在特定時間範圍內是不能開動的，例如《少年街霸3》所養的人就會在晚上睡覺，即使你怎樣按掣他們也不會醒的，或許是廠商故意這樣做，讓家長們可放心子女不可能拿着這部機在床上玩通宵，令他們安心買機吧。

至於其他方面，畫面的解像度不差，最少現時DC的PDA遊戲沒有這質素，而在音色方面也是一絕，以《少年街霸3》為例，戰鬥開始前就可以聽到模擬得頗似的一聲「FIGHT」。

最後要提的是其紅外線對戰功能。雖然廠商表示可在3m範圍內交換資料，但實際上似乎要在頗近的距離才能確保資料交換成功，但無論如何，這已經比PDA要將兩部機插在一起的做法優勝得多。若以這部機的定價3000日圓來看，照理200元左右應該已經可以有交易，所以若不是急着玩的話，不妨等價錢回落了以後才入貨。

《FF VIII》GAME未出已賣超過100萬隻！



SQUARE本年度最受人注目的作品《FF VIII》，不論在港日都已經成為所有遊戲迷談論的話題，而在日本方面，更出現了一股空前的預定熱潮，在日本全國17600間接受預約的便利店中，1月12日已接受的預定數是70萬、1月19日是95萬、而到了開始接受預定的第32日(即1月22日)，預約總數已經超過了100萬隻(1月24日時是107萬8千)。

事實上，除了加盟了DIGICUBE的便利店外，日本亦有不少商店正在接受《FF VIII》的預定，而他們亦花盡心思，準備了一些獨有的贈品送給預約的人，除了電話卡、海報、匙扣外，亦有用來存放記憶卡的CD盒、以及用《FF VIII》為題材的MOTION PICTURE(可改變角度來構成動感的插圖)。

日本推出可玩上網遊戲的手提電話

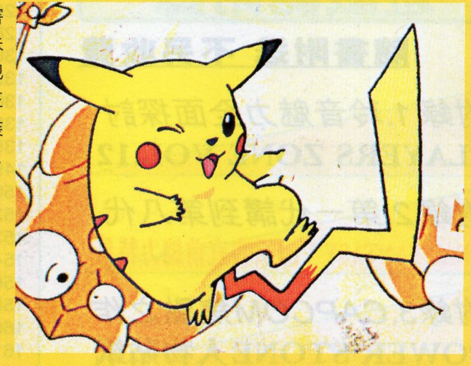


1月25日，日本的NTT DoCoMo手提電話舉行了新服務「i MODE」的說明會，大家暫且不要奇怪遊戲誌為何會介紹日本手電，因為這服務的最大特色，是可單靠手提電話來使用網上服務，例如可從對應「i MODE」的手提電話作銀行轉帳、預約演唱會入場券、接收或發放E-MAIL等，而且更會提供網上遊戲服務，雖然暫時仍未知道其具體內容，但BANDAI就已經率先表示會參與這計劃。

順帶一提，負責這項新服務宣傳的，是在日本大受歡迎的廣末涼子，所以不論在哪一方面，這也是一個相當有吸引力的計劃……

任天堂告《寵物小精靈》18禁同人誌

其實同人誌一直以來在日本也是一種遊戲廠商又愛又恨的東西，愛的是這種漫畫可幫助提升其遊戲人物的知名度，但又恨這種漫畫往往將其作品中的人物的行為醜化或改為成人漫畫，嚴重損害遊戲廠商一手為該人物建立的形象，雖然這類未獲遊戲廠商正式授權的漫畫本來就已經存在侵犯著作權的問題，但過往廠商只會針對一些經由正式出版社出版、包裝與一般商業漫畫無異的厚裝同人誌輯錄本(過往KONAMI便曾經起訴一本以《心跳回憶》為題材的同人誌)，不過最近任天堂便因為有人繪畫以《寵物小精靈》為題材的漫畫而提出起訴。



在漫畫之中，出現了《寵物小精靈》主角怪物「比卡超」受其他怪物侵犯的場面，任天堂認為這是一種踐踏全世界小孩對《寵物小精靈》的夢想與愛情的行為，所以作出今次的處置作為懲罰。

公布

莎木精品抽獎得獎名單

關文通	Z169XXX（3）	可獲玲莎花人形一個
Boris Woo	K606XXX（0）	可獲莎木主題音樂CD SINGLE一隻
黃盛樂	Z663XXX	可獲莎木原子筆一支
Na Ka Lung	K625XXX（8）	可獲玲莎花滑鼠墊一張
So Ka Fai	C590XXX（0）	可獲鳥隼滑鼠墊一張
黃志和	Z476XXX（8）	可獲玲莎花海報一張
鄧國泰	C638XXX（A）	可獲莎木記事簿一本
魏凱欣	Z366XXX（0）	可獲芭月涼滑鼠墊一張
馬芝蘭	H351XXX（8）	可獲刃武鷹滑鼠墊一張
AMY HUNG	C319XXX（6）	可獲莎木發表會場刊一本

名利雙收的N64《薩爾達傳說》

任天堂在98年尾推出的重頭作品《薩爾達傳說》自推出以來一直大受好評，不單在全球暢銷，最近更獲得日本文化廳的表揚，名利雙收。

文化廳最近舉行了一個「媒體藝術祭」，表揚在CG及動畫等新媒體中出色的藝術作品，而其中《薩爾達傳說》便獲得了其中DIGITAL ART INTERACTIVE部門的大賞，而KONAMI的《METALGEAR SOLID》及《SILENT HILL》亦分別取得了同部門的優秀賞及DIGITAL ART NONINTERACTIVE部門的優秀賞。

「我們對於《薩爾達》能被評價為藝術作品，感到非常的光榮」(任天堂 宣傳部)。

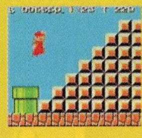
薩爾達的成功，到底會否能為其他公司帶來一種啟示呢？

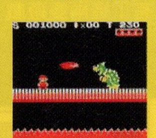
美國98年遊戲市場營業額大增2成

根據NED Group的調查報告，電視遊戲在98年美國零售市場的營業額，達到了一直以來最高的63億美元，比97年上升了22%；導致這大幅上升的主要因素，可說是N64與PS的持續暢銷，他們加起來的總數就已經達到2600萬台之多，至於軟件的營業額方面，件數增長是53%，金額增長亦有38%的增長，但若單以次世代主機的軟件來說，件數增長則有75%增長，另有51%金額增長。至於手提機市場亦有50%的增長。

除此之外，NPD發表的98年銷量榜榜首是N64的《GoldenEye 007》，第2位是N64《薩爾達傳說》，而第3位則是PS的《Gran Turismo》。

孖寶兄弟出彩色GAMEBOY版





自從任天堂推出了GAMEBOY COLOR後，據說這不少用家都期待會有滿意的遊戲，而最近任天堂便宣布會在5月推出超經典紅白機遊戲《孖寶兄弟》的彩色版，雖然因解象度關係，畫面比紅白機版看起來是放大了，但其餘各部份都可稱得上是到達完全移植的地步；此外，任天堂亦將會再陸續推出多個紅白機遊戲的移植版，暫時已知的就包括了《孖寶哥爾夫》，看來將紅白機移植往彩色GAMEBOY實在不難。

世嘉在街機引入聰明卡系統

世嘉在1月25日，發表將會在他們街機設施的收費系統上引入名為「GAME CARD」的IC卡系統，這種系統的好處，是可以令街機收取非整數的費用(購買時的面值為1000日圓)，方便實行各種時間性的優惠，而這系統亦可用來作用戶的資料統計，方便今後取得開發新機的方針；現時這系統會首先在今個月底在涉谷的世嘉遊戲機中心引入，再逐步擴大應用範圍。

就快有得聽《BIO 2》廣播劇

日本的電台節目「飯塚雅弓之MEGA-TON SMILE」內，一向也有以CAPCOM作品為題材的廣播劇播出，之前就曾播出過《少年街霸3》、《虹色町之奇跡》等作品，而他們下一個將播出的作品，是不少人期待的《BIOHAZARD 2》！

但大家不要以為不會有一聽的機會，其實在日本CAPCOM的網頁內，一向也有以realaudio方式免費提供這些廣播劇的服務，總之有興趣的話，到時就到CAPCOM的網頁看看吧！

超任重有新GAME出！？

除了彩色GAMEBOY外，任天堂其上一代主機超級任天堂仍然未視為是一部已淘汰了的機種，反而仍不斷以「NINTENDO POWER」的方式將舊作以合理價錢提供抄錄服務，而且還間中推出一些從未以盒帶形式推出的作品，最近就有消息說任天堂會在99年春推出《火炎之紋章》及《F-ZERO》的新作，看來「NINTENDO POWER」已經擁有足夠的使用人數讓任天堂為它投資開發新遊

PS減咗價都冇人知

就在上期書推出後、但今期書又未推出的時間內，PS的主機已經無聲無息地減價，從原來的18000日圓降至15000日圓，這不禁令人想起已經在1月23日推出、售價3000日圓的PocketStation，或許可以說，SCE是希望新購買PS的用家可以在相同的售價下得到PocketStation吧，不過SCE方面卻沒有正面承認這理由，只說減價是為了擴大用家層面，並非是為了配合PocketStation推出的。

PS的價格變更歷程

日期	價格
94年12月	39800日圓
95年7月	29800日圓
96年3月	24800日圓
96年6月	19800日圓
97年11月	18000日圓
99年1月	15000日圓



聽《Monster Farm 2》CD有原創怪物用





在剛過去的1月24日，TECMO在東京的六本木舉行了一次「Monster Farm 2 Anniversary Life」，會場內除了介紹了PS的新作《Monster Farm 2》之外，最受注目的似乎是為這遊戲主唱歌曲的「鈴木亞美」在會場上出現。

鈴木亞美不單會為這遊戲主唱一曲「Nothing Without You」，亦表示當遊戲推出後，各位只要以「Nothing Without You」的CD來開始遊戲，便會出現由她所創作的怪物「美亞」。

NEOGEO POCKET COLOR隆重推出

好消息！相信有購買「NEOGEO POCKET」的玩家們一定會發覺這部手提遊戲機的質素實在非常高，雖然只是黑白的顯示，不過，其流暢度絕對不會比其他的家用遊戲機遜色，不過，看得黑白太多也希望可以有彩色的映像，現在，大家的夢想終於可以成為事實了，因為傳聞已久的「NEOGEO POCKET COLOR」終於決定了發售，而正式的發售日期便是1999年3月19日！

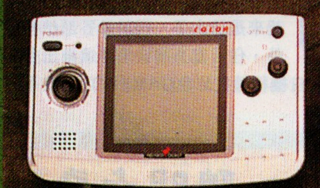
在3月19日發售的「NEOGEO POCKET COLOR」和之前的「NEOGEO POCKET」一樣，會同時推出多種顏色的機身版本，當中包括銀、銀藍、透明白、黑色、迷彩藍和石藍6款，售價亦只是9800日圓，保證必定有一款會合乎大家心意。

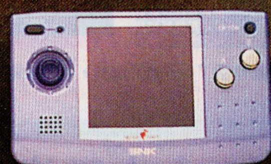
NEOGEO POCKET COLOR 機體規格

項目	規格
CPU	16bit
顯示	反射型彩色 TFT 液晶顯示屏
顯示像數	160 × 152dot
畫面尺寸	45mm × 48mm
色彩顯示	4096色中146色同時表示
操作系統	操縱桿（ANALOG）＋2個按鈕
揚聲器	單聲道內藏揚聲器
使用電源	3A型筆心電×2（可配用專用變壓器）
連續使用時間	40小時（使用鹼性電池時）
主機尺寸	130mm（長）×80mm（闊）× 30.5mm（高）
主機重量	約145g（放入電池後約195g）
通訊系統	外部擴張端子・優先通訊CABLE・無線UNIT（OPTION）
ETC	主體聲耳筒端子
付加機能	1.世界時鐘 2.月曆 3.星座占卜 4.響鬧機能 5.MEMORY BACKUP 6.SEGA Dreamcast連線互換 7.模擬彩色對應（舊NGP軟件）

相信廣大玩家最關心的便是在NEOGEO POCKET COLOR發售同時，有沒有足夠的遊戲給大家玩呢？答案當然是有的！首先，最矚目的當然是《KING OF FIGHTER R-2》這隻格鬥遊戲了，有玩過上一集《R-1》的話，一定會對這次新的《R-2》有絕對的信心，再加上是彩色版，一定會比上一集更加受歡迎！其次便是TABLE遊戲《CHERRY MSTER》，有了這兩隻遊戲，大家一定已經可以非常盡興了！

而其實，在3月之內，除了以上的兩隻戲之外，還會有更多NEOGEO POCKET COLOR的遊戲陸續推出，保證能夠滿足所有玩家的需要，絕對能將玩家帶到另一個遊戲的新領域之中！





◆「NEOGEO POCKET」和「NEOGEO POCKET COLOR」的外貌差別。

◆前方端子位置有所改變。



◆無線通訊對戰可說是「NEOGEO POCKET COLOR」的賣點之一（通訊範圍達10m，最多可容納64人對戰）



◆其中兩款顏色的「NGPC」。

◆大家要認着這個「COLOR」字樣！

參與NEOGEO POCKET COLOR之廠商名單



廠商
ATARI GAMES CORP.
株式會社 ARUZE
株式會社亞土電子工業
株式會社 ADK
株式會社 WAVE SYSTEM
株式會社 CAPCOM
株式會社 KID
株式會社 SAURUS
株式會社 SAKUNOS
株式會社 JAPAN VESTECH
株式會社 TAITO
株式會社 DYNA
DATA EAST 株式會社
株式會社 VISCO
BOSS COMMUNICATIONS 株式會社
株式會社夢工房

KING OF FIGHTERS R-2 小小介紹

© SNK 1999

製造商：SNK
發售日期：3月19日
售價：4800日圓
2P/ 對應雙打線

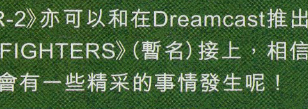
又是萬眾期待的格鬥遊戲，《KING OF FIGHTERS R-2》亦是「NEOGEO POCKET COLOR」推出之日同時推出的最新遊戲，這遊戲是《KING OF FIGHTERS》的POCKET系列的第2作，人物和系統也是和之前的《R-1》大致相同。

在《KING OF FIGHTERS R-2》之中，主要的系統是參照《KING OF FIGHTERS' 98》而製作的，而在《KOF'98》之中的「ADVANTAGE SYSTEM」亦會移植到《KING OF FIGHTERS R-2》之上；而《R-2》之中最特別的是新增的「KOFA」模式，在這個模式之中，玩者可以自行「養育」屬於自己的人物，而且，亦可以以這個人物來測試一下自己的真正實力！

最後，《R-2》亦可以和在Dreamcast推出的《KING OF FIGHTERS》(暫名) 接上，相信接上之後一定會有一些精采的事情發生呢！

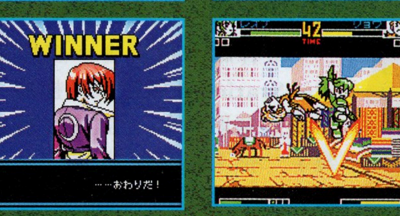


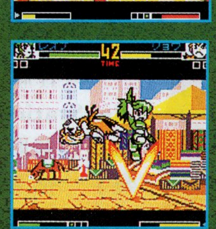
◆遊戲之中出現的人物造型。





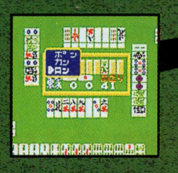






NEOGEO POCKET COLOR 遊戲發售表

製造商	遊戲名稱	遊戲類型	預定發售日期
SNK	KING OF FIGHTER R-2	格鬥	預定 3 月 19 日
	BASEBALL STAR COLOR Ver.（暫名）	運動	預定 3 月 19 日
	侍魂！2	格鬥	預定 4 月
	METAL SLUG · FIRST MISSION（暫名）	動作	預定 4 月
	餓狼傳說 FIRST CONTACT	格鬥	預定 4 月
	NEOGEO CUP'98 PLUS	運動	預定 5 月
	BIG TOURNAMENT GOLF（暫名）	運動	預定 5 月
	幕末浪漫 月華之劍士（暫名）	格鬥	預定 8 月
	上海（暫名）	PUZZLE	預定 6 月
	DIGITAL PRIMATE（暫名）	RPG	預定 9 月
ATARI GAMES CORP	MORTAL KOMBAT（暫名）	格鬥	未定
	NFL BLTIZ（暫名）	運動	未定
	NBA HANGTIME（暫名）	運動	未定
ADK	通訊 4 人打麻雀	TABLE	預定 3 月 19 日
	將棋之達人 COLOR Ver.（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
	THE PROFRSSIONAL 野球（暫名）	運動	預定 3 月 19 日
	THE · MAJOIR LEAGUE（暫名）	運動	預定 4 月
	CRASH ROLLER · POCKET	動作	預定 5 月
	THE · 高校野球	運動	預定 7 月
	POCKET · FISHING（暫名）	運動	預定 7 月
	HYPER · GIRLS 麻雀	TABLE	預定 8 月
	卒業寫真（暫名）	戀愛 SLG	預定 8 月
	對戰桌球 · BREAK SHOOT	運動	未定
	WORLD HEROES · POCKET	格鬥	未定
	LITTLE MERON'S 成長日記 2	育成 SLG	未定
	BATTLE ROYAL（暫名）	SLG	未定
WAVE SYSTEM	COOL BOARDERS（暫名）	運動	預定 7 月
CAPCOM	ROCKMAN · POCKET（暫名）	動作	未定
SAKUNOS	DIVE ALERT	SLG	預定 3 月 19 日
TOTAI / SNK	PUZZLE BABBLE MINI	PUZZLE	預定 3 月 19 日
DYNA	NEO DRAGONS WILD（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
	NEO CHERRY MASTER COLOR Ver.（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
	NEO · 21（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
	NEO · DERBY CHAMPION（暫名）	賽馬預測	預定 3 月 19 日
	NEO MYSTERY BONUS（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
	NEO · BAKARA（暫名）	TABLE	預定 3 月 19 日
DATA EAST	MAGIS DROP POCKET（暫名）	PUZZLE	預定 7 月
夢工房	POCKET TENNIS 2（暫名）	運動	預定 3 月 19 日
	LINL PUZZLE！2（暫名）	PUZZLE	預定 3 月 19 日
	BIOMOTOR · UNITRON	RPG	預定 4 月
TOTAI / SNK	PUYO PUYO（暫名）	PUZZLE	預定 5 月





COLOR 對應版遊戲發售表



遊戲	售價
BASEBALL STAR（COLOR 對應版）	3800 日圓
LINK PUZZLE（COLOR 對應版）	3800 日圓
POCKET TENNIS（COLOR 對應版）	3800 日圓
CHERRY MASTER（COLOR 對應版）	4800 日圓





各位 PlayStation fans：「唔玩反蛋」口號大召集



各位格鬥英雄，是否已磨拳擦掌，準備參加「Bloody Roar 2（獸化）擂台大會」呢？記得一月廿八日第一時間去 PlayStation Pro Shop，E2，The Game Shop 購買，即時報名參加哦！

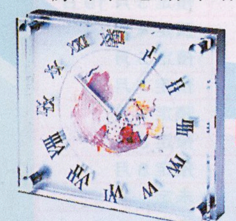
各位支持正版的 PlayStation fans，依家我們召集各路英雄好漢，巾幗英雌，出謀劃策，為了在香港推廣「玩遊戲，玩正版」的信息，打破「老翻天堂」的臭名，請大家每人都動動腦筋，開發小宇宙，諗 D 又驚又喜，妙語如珠的口號給我們，我們採用精彩的用在每月的遊戲介紹小冊子上；更有可能用於 PlayStation 廣告上！



大獎：絕對是非賣品，無價寶，我依家仲係日本搜尋緊，總之比大家一個驚喜啦！

上次同你們講過口號大召集這一壯舉，唔知你地唸成點呢？你可以送電郵比我，或寫信來均可。我突然想起一單趣事，上次在九龍城廣場時，主持要得獎的小朋友講一句反翻版的說話，他想了一會兒才說：「唔好買番鹹！」大家都很迷惑他的寄意是如何深奧時，主持已明白原來他想講「唔好買翻版」！





唔好意思，獎品方面小弟尚在籌備中，但保證同你地的創作一樣，係獨一無二的，價值連城。

「蚱蜢拉麵」是甚麼？

你可能吃過雲吞麵、牛腩麵或者九州拉麵，但我肯定你未試過這一味蚱蜢拉麵！



拉麵其實是一個怕羞的女孩子，她一拿起吉他，就叛若兩人。

這個遊戲是由 PaRappa 的老豆 Rodney 的最新出品，SCEI 去年聖誕節電視廣告中，PaRappa 墜入愛河了，暗戀的對像就是「拉麵」。這是 SCEH 三月份的重點推介，我們會推出很多活動配合，拭目以待啦！

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 比 Akio！
你現在可以隨時和 SCEH 的 Akio 聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。
電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk



特別通告

Bloody Roar 2（獸化）擂台大賽獎品及有神秘嘉賓

全港 Bloody Roar 2（獸化）擂台大賽，鐵定於二月七日下午，於黃埔時尚坊（大船旁邊）地庫廣場舉行。當日會誕生新一代的香港格鬥天王，自認功夫不差的你，又怎能錯過這次龍爭虎鬥？

當日有神秘嘉賓來臨為各位打氣，係邊個？佢打機肯定叻過你！唔信可以試試挑戰佢！

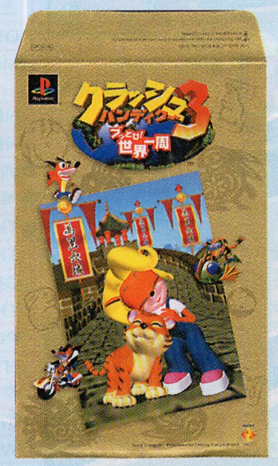


即使唔參加，當日會場都會有好多野免費送，記得來觀戰哦！

全港 Bloody Roar 2（獸化）擂台大賽，勝出有 D 咩野獎品？你會得到一套二月份的 SCPS 遊戲行貨 game，如二月 PlayStation SCPS 遊戲一套：包括《FFVIII》、《音樂狂熱 Pop'N Music》、《月華之戰士 Last Blade》、《天誅 Tenchu》等；還有 PlayStation 精美紀念品（包括主機袋、CD 套、PlayStation 月曆、FFVIII 海報），以及一年免費贈閱 Game 雜誌！最緊要的係，你將成為新一代的格鬥天王！

參賽資格：只要在任何一間 PlayStation Pro Shop、E2、The Game Shop 購買《Bloody Roar 2》，即時可以報名參加。名額有限，先到先得。

新年快樂，「利是」逗來！



為答謝各位玩者一直以來對 PlayStation 正版遊戲的擁戴，加上臨近農曆新年，SCEH 特別印製了一批《古惑狼 3》的利是封送給各位玩家。由現在起至農曆新年，到任何一間 PlayStation Pro Shop、E2、The Game Shop 購買任何 PlayStation 遊戲便可獲得，數量有限，送完即止！

另外，今期《遊戲誌》亦同樣會送出《古惑狼 3》的利是封送給各位讀者，只要讀者填妥下面的抽獎表格，於 1999 年 2 月 7 日前寄回「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓」，信封面請註明「《遊戲誌》、《古惑狼》陪你過兔年」，便有機會獲得這套極度精美的《古惑狼 3》利是封，這套利是封在外面是絕對買不到的，名額只有 2 名。想獲得這套極度精美的利是制的話，便火速寄信來抽獎啦！

《遊戲誌》、《古惑狼》陪你過兔年

《古惑狼 3》利是封抽獎表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿ 性別：男／女*

身份證／護照號碼*：＿＿＿＿＿＿

聯絡地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

* 請刪去不適用者

SCEH 信箱回覆

Akio：

你好！

本人想讚下荃灣個間PlayStation Pro Shop，個度D職員好nice，好好人。有次去買VCD Card，初頭佢地拿一個牌子的card比我睇，但佢地無引誘我買，仲同我講有隻牌子仲好，但佢地又冇貨，又叫我去邊度問下價，心諗：「咁偉大？有錢都唔賺？！真搞笑！」

跟住有次同我阿媽行完街，咁岩經過呢間鋪頭，咪順便買埋本game書，比錢時佢見我阿媽兩手抽住幾袋野，個職員就比左個大袋我媽，叫佢入晒D野入去，唔洗抽得咁辛苦。心諗又咁搞笑？買本game書送個大袋？？真係以後唔想幫襯都唔得啦！另外《FFVIII》會否有特別版？我細妹已患上了Square迷戀症！

小存今日子 上

（咪以為用公仔信紙同埋個名似女仔就以為我係女仔！其實我係男仔來架！張信紙係我無心機上堂時問我後面個女仔借來寫的。因為我個名有個「存」字，so 全人類都叫我小存今日子！）連阿媽都咁叫我！

小存君：

其實荃灣個間叫The Game Shop，但遲D會轉名為PlayStation Pro Shop。唔通你有預見未來的能力？多謝你對他們的讚賞。改名後全港會有五間PlayStation Pro Shop，陣容龐大，記得去捧場哦！

《FFVIII》不會有特別版，但去Pro Shop和E2預定的話，會有海報送，仲係Square原裝海報！如果你細妹是Square迷，記得三月發售的《FF Collection》，有《FF4》、《FF5》、《FF6》的精裝套裝，三疊式設計，加上新增的CG Movie和全新的碟面設計，絕對是玩家珍藏品！

（本來我都不想登你括號里面的內容，但實在佢精彩了，所以才公諸同好！希望你別介意！）

P.S.：你的日本名發音是Ko-I-tsu-mi（小泉，廣東話係「Call衣之me」）

Akio 覆

Akio 先生：

近日本人到銅鑼灣時代廣場E2，果然聞名不如見面，而且細觀之下，發現PlayStation的遊戲作出了些微的調整，幸好還算得上合理，但為什麼每個遊戲調整的價格是不同的呢？例如原價$328的變成$358，而$442的則是$482。不過即使《FFVIII》調整至$482，我也毫不猶豫地預訂，但E2說如要有《FFVIII》海報，便要一次過給全訂，我頓時感到被「打劫」一樣，要我一次過支付近500元，但遊戲尚未到手——

可惜本人之後到了Pro Shop，發現該店張貼啟示，內容是說若在Pro Shop預訂《FFVIII》便有特別抽獎，而頭獎竟是店中展示的那叫人夢寐以求的FFVIII打火機！我即時感到非常後悔，而且你好像也沒有提過Pro Shop有這樣的抽獎喎！

希望先生以後能藉此專欄通知game迷有關的消息，其實始終也希望在各直營店選購PlayStation產品時也能享有到應有的好處。

Onz 17-1-99

Onz 君：

我記得上次回覆過一次你的來信，但因你沒有附地址，所以年尾寄禮品時不能寄給你。但這次你附了地址，學精左哦！

E2預訂時要求顧客落全訂，我已向E2負責人查詢，證明是誤會。因為一方面店家收訂，以保證顧客會購買該隻game，才敢入貨，但E2並不需要顧客落全訂。

而Pro Shop的小型抽獎，我也是剛剛才知道，這是店鋪自己搞的，SCEH並沒有參與。我們絕不容許直營店（E2、Pro Shop、The Game Shop），以非標準售價出售行貨新game，即係不能高價或平價售出PlayStation行貨新game，擾亂市場。各直營店不能以價格做不公平競爭，但我們十分鼓勵各店鋪自己搞D活動，益街坊，（同日本game舖一樣），所以今次Pro Shop店長自己忍痛割愛送出私伙FFVIII火機比顧客，我們是十分開心的（雖然佢好肉赤），因為得益的是顧客。而我也聽聞，E2也會推出新活動益fans哦！

這次PlayStation調整售價，金額因game而異，但幅度其實是一樣的，即係5800日元的（原售$328），現售$358；6800日元的（原售$385），現售$420。基本上和日元的升幅差不多。

Akio 覆

PlayStation 三月行貨時間表

日期 遊戲	英文名字	譯名	公司名	價格（港元）	類型	備註
3月						
4日	TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT	盜墓者III	EIDOS INTERACTIVE LIMITED	385	AVG	AC
4日	SILENT HILL	沉寂之丘	KONAMI	358	AVG	AC
4日	MACROSS	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISUAL	385	STG	
4日	PEPSIMAN	百事小子	KID	182	ACT	AC
4日	SONATA	SONATA	T&E SOFT	420	RPG	AC
4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING	358	RAC	AC
11日	FINAL FANTASY VI	太空戰士 VI	SQUARE	298	RPG	
11日	FINAL FANTASY COLLECTION	太空戰士 COLLECTION	SQUARE	385	RPG	
11日	PUFFY P.S. I LOVE YOU	PUFFY P.S. I LOVE YOU	SCE	182	ETC	GC
18日	DENSHA DE GO！2 SPECIAL GIFT PACK	電車GO！2特別版	TAITO	605	SLG	DC、AC
18日	DENSHA DE GO！2	電車GO！2	TAITO	358	SLG	DC、AC
18日	DR.SLUMP	I.Q博士	BANDAI	358	ACT	AC
18日	CHOCOBO RACING	陸行鳥大賽車	SQUARE	358	RAC	AC
18日	UM JAMMER LAMMY	UM JAMMER LAMMY	SCE	298	ETC	AC
25日	THE KING OF FIGHTERS'98 THE SLUGFEST	THE KING OF FIGHTERS'98	SNK	358	FIG	AC
25日	CYBER ORG	CYBER ORG	SQUARE	358	ACT	AC
25日	RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN	RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN	UEP SYSTEM	358	ACT	AC
25日	CYBERNETIC EMPIRE	CYBERNETIC EMPIRE	中外貿易	358	ACT	AC
25日	TEST DRIVE 5	TEST DRIVE 5	CAPCOM	358	RAC	AC
未定	MAGICAL TETRIS FEATURING MICKEY	MAGICAL TETRIS FEATURING MICKEY	CAPCOM	298	PUZ	AC

配件				
18日	DENSHA DE GO！2 ONE-HANDLE CONTROLLER	電車GO！單手控制台	TAITO	358

備註：AC——Analog Controller／JG——Jogcon／DC——Densha De GO! Controller／PDA——Personal Data Assistant



Gamer 日本 Travel 手札

Present by：Agent X · Glen &「成日想到日本留學的」山寺良牙

新年就快到了(喂！西曆定陽曆先？)，而日本亦正是出Game的旺季，各位讀者有否想過到日本「入貨」及順道到這個「既先進且保留有古風」的國家走走呢？有？沒有？不過無論是否去或不去，或不妨看看一下今期《遊戲誌專題》的「Gamer日本Travel手札」，就算現在用不著，以後也有機會用得上的。

1.事前功夫做得好，去到自然樂悠悠！

「凡事、還是有計劃的好」去旅行也是一樣，沒有計劃的話只會令行程大亂，所以在決定好到日本旅遊後，便得安排好行程。比如初次到日本旅行的人，可以找一些去過日本的朋友談談有關的方法、名勝地點，當然亦要決定的旅行的地域，日本中有多個不同的地域，包括：北海道、東北地方、關東地方、關西地方、近畿地方、九州、鹿兒島及沖繩，至於比較多人到日本旅行的地方，就是關東地方的「東京」及關西地方的「大阪」、「京都」，不過在於喜歡購物及玩樂的香港人來説(當然包括機迷)，主要的地點均是以「東京」及「大阪」為主。

對於首次想到日本遊玩的機迷們，由於可説是人生路不熟，建議參加喜歡的旅行社，參加旅行社的好處，除了可以真正參觀到日本的文化景色外，最重要的就是在「食」、「住」、「行」三方面早就由旅行社安排好；不過仍有缺點的，就是在購物方面的時間會十分之少，特別是對於機迷來説，「既然來到日本，便要掃一堆GAME回去！」這種心態更是強烈。*(也許在晚上強行出酒店附近走走也未嚐不可)*

另外有些機迷，喜歡一個人由自由在的到日本旅行，不喜歡受到旅行團般的束縛，這樣的旅程不但可以喜歡到喜歡的地方外，就連購物的時間及地點也可自由控制，有時更可買到一些比較特別的東西，例如：遊戲人物的同人誌、稀有的遊戲等……。不過這樣的旅程也有缺點的，其中機票、証簽及到日本後的住宿也是由自己處理，特別是住宿方面，如果能預先在香港與日本的酒店或旅館預先訂好房間的話，問題亦不大；若果是到日本才找酒店的話那可麻煩了，首先除了要有一定的日語溝通程度外，還要看那些酒店有否空房，特別是在每年的2月至3月間，2月時日本有很多學生要考大學入學試而要到東京，3月則是日本新學期再始，有很多學生(特別是從日本別的地方來的)不能一下子便找到屋住，於是酒店的空房也自然少了。此外就是食方面，有日本食方面絕不是一件便宜的事，只是單單一個漢堡包便要￥200日元(約＄14)，比較「抵食」的看來就只有「牛丼(牛肉飯)」及「壽司」。第三就是行方面，在日本最主要的交通工具是「電車(火車)」，特別是有東京，一個車站可能會有十多條不同的路線經過，要乘車前要事先看清楚，以免「搭錯車」，而有些旅客會在到日前買一張叫「JR PASS(日本火車通行証)」的東西，不過這張PASS並不是説坐任何火車也不用付錢的，在日本有些鐵路是私人公司的(俗稱：私鐵)，這張PASS在該處是不通用，而且日本的地下鐵也是不通用的，此外，實際上如果各下不是乘「新幹線」，只是在東京一帶活動的話，基本上一星期的車資也不用￥15000(包括來往機楊費用)，而一張一星期的PASS最少也要￥17000，你説哪個會「JACK-SO」？



最後一個方法，就是以上兩個方法的結合：先跟隨旅行團到日本，之後再「溜後」多玩幾天，這樣除了在「食」、「住」方面可以由旅行社幫忙處理外，亦可有多些時間「到處去」，不過若想有這樣的行程，便先得好好計劃一下，而且「絕絕對對」向旅行社提出有關的安排。

2.AMERCIAN EXPRESS？MASTER？VISA？

這個絕不是説信用卡，而是説有關簽証(VISA)的問題，不過通常來説，若果是參加旅行社的話，旅行社是「有責任」幫參加旅行團的顧客申請簽証的，可是有時有些情況下，旅行社是會要求顧客自行到領事館去申請簽証的(這樣的旅行社「幫襯」一次便算了！)，這樣的話顧客便得自行到「日本領事館」處理了，現刊出有關申請簽証的各項細節。

申請簽証部門：日本駐香港總領事館 簽証部

地址：中環交易廣場第一期46樓

申請簽証時間——

星期一至五：早上9時30分至中午12時、下午2時至4時

星期六、星期日、香港公眾假期：休息(有些日本公眾假期也會休息)

申請簽証費用——

英國國民(海外)護照「俗稱BNO」：港幣90元正

中華人民共和國 香港特別行政區護照：港幣280元正

注意事項：

1. 申請簽証時，申請者需將個人資料填上其「專用申請表格」內。
2. 準備「2張3.5cm × 5cm」的「証件用相片」，並將其中一紀貼於申請表格的指位置上。
3. 若申請者是在職人仕的話，便需附上由「公司」所發出的「請假信」。
4. 若申請者是學生的話，則需附上其學生証明文件，例如：學生証、學生手冊。
5. 若申請者是非適齡入學人仕(通常指3歲以下)，則提出出生証明文件便可。
6. 若申請者手上是持有「前往日本機票」的話，亦最好於申請時同時提出。

(以上所列只是一般例子，如有需要，職員可要求申請人提供更多資料。)

以往曾經有人説過申請日本簽証時，申請者銀行戶口必需有＄30000，這是不可信的，基本上銀行戶口的存款有時只是讓他們「過過目」便算，他們又不是要「查家宅」，各位又不是申請「留學簽証」之類，所以大可不用擔心「戶口沒有＄30000就不能到日本」這回事。

此外，如果不是有特別事件的話，基本上簽証只需時「一天」，申請接納的話，便可於翌日辦公時間內，回到領事館的証簽部取回旅遊証件及簽証，若果是星期五申請的話則是星期一取簽証。

至於所發給的簽証則是「旅遊簽証」，而且是多重簽証(簽証上有一項該有「M」字表示)，可於「簽發日起一年內無限次」進入日本國境，而每次入國的逗留期限是「90天」。

特別提供兩個國際互聯網網址讓大家取得第一手資訊——

日本駐香港總領事館
http://www.japan.org.hk/(日本語、英語及中文)

日本觀光振興會
http://www.jnto.go.jp(日本語)

3.錢！錢！錢！錢！錢！

日本所使用貨幣單位是日元「¥」，其他貨幣不通用(包括美金)，所以最好於本港銀行兌換一些日元，至於各銀行的兌換手續費或匯率等，可向各大銀行查詢。(最近的匯率大多於$64至$70兌換¥1000)



另外，如果閣下是「持咭人仕」(即有信用卡的人)，而信用卡的後面是印有「GLOBAL ACCESS」或「PLUS」標識的話，那便可以於日本附有同樣標識的提款機提款，基本上每次使用銀行是會收取$30的手續費，而匯率亦是根據當日的而計算，對於想買東西而手上又沒有這麼多現金的人是一大方便。

做完以上的項目後(取得簽証、機票及兌換日元後)，便可輕鬆的準備到日本的旅程了！

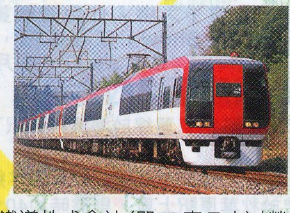
4.電車GO！日本之行編

本段所刊載之文，如果是不喜歡《電車GO！》或是跟隨旅行團之機迷大可不用理會。



到了出發的日子，到香港國際機場的方法該不用多說，不如說說到日本機場後的交通吧！

一般來說，大部份國際線航班均是飛到日本的「新東京國際空港」，亦稱作「成田機場」，不過事實上成田機場並不是在東京的，而是在東京的鄰居「千葉縣」，所以若想到東京的話，可以乘坐機場巴士出市區，價錢大約¥4000左右；如果想快些、坐得舒服、價錢平的話，可以選乘與機場接駁的火車，其中兩條出名的機場列車，其一是由「東日本旅客鐵道株式會社(即JR東日本)」營運的「成田機場特快列車(NARITA EXPRESS)」(別稱：N'EX)，所到地域包括「新宿」、「池袋」、「東京」及「橫濱」，大約每30分鐘一班，價錢約¥3000至¥6000；另一則是由「京城電氣鐵道株式會社」營運的「SKY LINER」，所到地域有「西日暮里」及「上野」，同樣約每30分鐘一班，價錢約¥2000至¥5000。



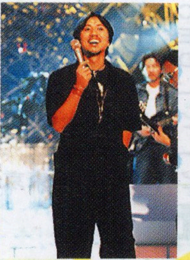


至於到關西地區的國際線航班均是飛到日本的「關西國際空港」，而與機場接駁的火車，其一是由「西日本旅客鐵道株式會社(即JR西日本)」營運的「はるか(HARUKA)」，停車站是「天王寺」、「新大阪」及「京都」；另一則是由「南海電氣鐵道株式會社」營運的「RAPID」，停車站是「大阪」。

不過說開，絕不建議各位乘「的士」出市區，原因是日本的士的價位是相當高，就算只是「跳一跳錶」，也需要¥160，除非各下是極度有錢，否則絕不建議乘的士。

漫遊之章

東京漫遊一：「世界STAR · 藝術展」Angel STARBRIGHT慈善基金
展出日期：1月28日～2月14日
時間：11:00～20:00(14日於18:00關閉)，在閉館前30分鐘停止進場
地點：三越美術館 · 新宿
入場費：¥1000
簡介：由日本及海外明星共同參與的藝術展覽，當中將會展出一些明星親自製作或繪畫的藝術作品。至於在展覽會所獲得的收益，亦將會送交「STARBRIGHT基金」，以作慈善用途。如果各有興趣參觀一下由明星所繪畫的作品，以及在旅行時做善事的話，便一定要到場參觀了。部份參展作品的日本明星：北野武、工藤靜香、黑澤明、藤井郁彌……





東京漫遊二：「Idol & Animation Card Festival '99」
展出日期：2月6日～2月7日
時間：10:00～18:00
地點：東京國際展示場「東京BIG SITE」東4 HALL
入場費：¥1000
簡介：如果你非常喜歡偶像及動畫，而且又喜歡收集時下流行的明星或動畫卡的話，則這個「Idol & Animation Card Festival '99」就肯定是你的最佳選擇。在「Idol & Animation Card Festival '99」中，將會展出最新的明星及動畫卡，而且更會有一些珍藏及數量絕少限定卡予各位參觀。有興趣的朋友，不妨到場觀賞。



東京漫遊三：「Wonder Festival '99冬」
展出日期：2月7日
時間：10:00～17:00
地點：東京國際展示場「東京BIG SITE」東1 · 2 · 3HALL
入場費：¥2000(預定)
簡介：此展覽的最大賣點，就是會場內將會有劇場版「加美拉3」的宣傳活動進行。因此，如果你是「加美拉」迷，又剛剛於附近遊覽的話，便不妨到那裡看看吧！

東京漫遊四：「AOU 1999 Amusement Expo」
展出日期：2月17日～2月18日(只限業內人仕)、2月19日(開放予公眾人仕)
地點：東京海濱幕張展示場(幕張メッセ)
主辦單位：社團法人全日本AMUSEMENT設施營業者協會連合會(AOU)
入場費：¥1500
簡介：一年一度在日本舉行的「AOU 1999 Amusement Expo」，已決定於東京千葉縣海濱幕張展示場舉行。如果大家是《遊戲誌》的長期讀者的話，就一定會知道我們曾於第69期的《業務機戰隊》中作過詳盡的介紹及報導。當然，今年的「AOU 1999 Amusement Expo」，同樣會有各大遊戲廠商展出其最新的業務機作品之外，更會有一些時下流行的玩意，如：影相機、貼紙機、夾公仔機等等。此外，在場內更將會有一些COSPLAY的表演，以及非常善良可愛的工作姐姐們。總之，只要你是機迷的話，就絕對不能錯過集資訊及娛樂於一身的大型業務遊戲展覽。

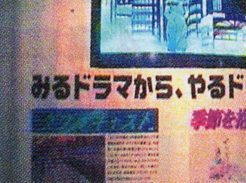




東京漫遊五：MACWORLD Expo/Tokyo '99
展出日期：2月18日～2月20日
時間：10:30～18:00(20日於17:00關閉)
地點：東京海濱幕張展示場(幕張メッセ)
主辦單位：MacWorld Communications Japan, IDG World Expo Japan, The Japan Industrial Journal, etc...
入場費：¥2000
簡介：如果各位看過「AOU 1999 Amusement Expo」後仍未滿足的話，不妨繼續於幕張展示場觀看一個和Macintosh有關的展覽吧！今次，這個展覽主要是介紹一些Macintosh的最新情報，而且更將會於場內舉行大抽獎，當中每位入場人仕均有機會免費獲得一部iMac！

遊戲誌專題





東京漫遊六：「Tokyo Game Show '99 Spring」
展出日期：3月19日～3月21日
地點：東京海濱幕張展示場(幕張メッセ)
主辦單位：Computer Entertainment Software Association(CESA)
入場費：￥1200(預定)
簡介：由於以上兩項活動都是於農曆新年時舉行，因此若果你買不到機票而又不懂游泳、訂不到旅店而又不想於寒風中"息吹"的話，不妨考慮將行程延至3月份吧？(筆者想這個可能只有在職人仕才能做到)因為那時除了機票價格較為平宜之外，更可以順道到幕張參觀一下GAME界另一盛事－「Tokyo Game Show '99 Spring」。如果大家記得於71期由小健健所報導有關「Tokyo Game Show '98 Spring」的內容後，便一定知道這個遊戲展中除了有最新遊戲軟件介紹之外，更有多姿多彩的表演予入場人仕免費觀賞。此外，同時間於東京國際展示場「東京BIG SITE」東1-6HALL亦有一個「99 Tokyo Toy Show」正在進行，大家有興趣的話，不妨到那裡參觀一下最新的玩具情報吧！(「99 Tokyo Toy Show」開放時間：3月18日～3月21日；9:00～17:00；入場費￥1000)



前往東京海濱幕張展示場的方法：

最簡單的方法，就是乘搭JR京葉線於海濱幕張駅下車，步行約5分鐘便可。(由東京駅出發約30分鐘；蘇我駅則約15分鐘)。

此外，你亦可選搭JR總武線或京成線，於幕張本鄉駅下車，並在駅外乘巴士到幕張展示場。
－乘JR總武線，若於秋葉原駅上車，則需時約40分鐘
－乘京成線，若於京成上野駅上車，則需時約45分鐘
－由幕張本鄉駅乘巴士，需時約20分鐘，每5～6分鐘一班



前往東京國際展示場的方法：

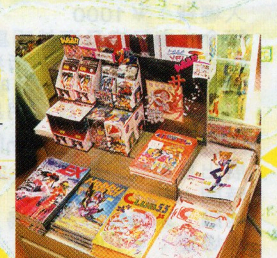
由東京駅出發－
A.乘搭JR山手線於新橋駅下車，然後乘ゆりかもめ於國際展示場正門駅下車；若由東京駅上車，則需時約30分鐘。車費：￥500
B.乘搭JR京葉線於新木場駅下車，然後乘臨海副都心線於國際展示場駅下車；若由東京駅上車，則需時約20分鐘。車費：￥390
C.乘搭JR山手線於有樂町駅下車，然後乘營團地下鐵有樂町線於新木場駅下車，再乘臨海副都心線於國際展示場EKI下車；若由東京駅上車，則需時約23分鐘。車費：￥550
D.在東京駅八重洲口乘巴士，於東京ビッグサイト(東京BIG SITE)站下車便可，需時約35分鐘。車費：￥200

由羽田機場出發－
乘巴士於東京ビッグサイト(東京BIG SITE)站下車便可，需時約20分鐘。車費：￥600；京濱急行巴士車費：￥610。

由成田機場出發－
乘巴士於東京ビッグサイト(東京BIG SITE)站下車便可，需時約65分鐘。車費：￥2700。

瘋狂之章

好！最新遊戲已經試玩過，展覽又睇完……之後，當然是瘋狂購物時間！！不過，筆者今次所介紹的，將會是一些有遊戲軟硬件、漫畫及有趣的商店。來吧！我們立即揭開這瘋狂之章吧！！





秋葉原

A.トキワ無線
地址：千代田區外神田1-15-8
營業時間：平日10:20～19:30；假日10:00～19:00
休息日：逢星期二
前往方法：JR秋葉原駅電氣街口南側出口，步行約1分鐘
簡介：想在秋葉原買最新的遊戲軟件？你不妨到這間遊戲商店找找吧！這間商店主要是以售賣最新遊戲軟件，當中包括Sega Saturn、PlayStation、Nintendo 64、GameBoy及Dreamcast等等。此外，店鋪中不時會有一些"特平"的遊戲軟件發售。至於有沒有你喜歡那隻？就看看你的運氣了。



B.マックスロード
地址：千代田區外神田1-8-6錢谷ビル2, 3F(本店)、千代田區外神田3-14-6惠光ビル6F(2號店)、千代田區外神田1-8-3野水ビル4F(3號店)
營業時間：平日11:00～20:00；假日11:00～19:00
前往方法：JR秋葉原駅電氣街口中央通り向西行，步行約3分鐘。
簡介：有沒發現在香港想找尋一些已經推出多時的舊遊戲軟件非常困難呢？不過，只要你到這間專門售賣舊遊戲的商店，便一定可以買到你的經典懷舊遊戲。在商店中，將會有不少早已成"歷史"的機種遊戲，如X68及MSX等等，總之是機迷必到之地。



C.美少女學園メガボックス
地址：千代田區外神田1-11-2北林ビル3, 4F
營業時間：平日11:00～20:00；六、假日10:00～20:00
網址：http://home.bishoujo.co.jp
前往方法：JR秋葉原駅電氣街口中央通り向西行，步行約3分鐘。
簡介：顧名思義，此商店自然是以售賣各種美少女商品為主，當中包括：美少女遊戲軟件、Trading Cards、公仔等等。由於此店所收藏的美少女商品極為豐富，因此喜愛美少女商品的朋友，便要去逛一逛了。

渋谷

A.東京旭屋書店ComicCity 109店
地址：渋谷區道玄坂2-29-1 SHIBUYA109內
營業時間：10:00～21:00
前往方法：JR渋谷駅ハチ公口，步行約3分鐘。







簡介：擁有 12 萬冊藏書量的書店，當中雖然以漫畫為主，但亦有雜誌、畫集、小說、遊戲攻略本等書籍售賣。另外，在此商店中，各書的編排主要分為作家姓名及出版社兩種，因此顧客將十分容易找到自己喜愛的書籍。

B.えるぱれショップ渋谷店

地址：渋谷區道玄坂2-16-5 セントラル共立ビル 5F
營業時間：12:00～19:30
網址：http://www.llpalace.co.jp
前往方法：JR渋谷駅ハチ公口，並於道玄坂處向左行。
簡介：如果想看看日本最新的同人誌的話，不妨到這間專門以售賣同人誌的商店。

C.コスパショップ渋谷店

地址：渋谷區円山町萩原ビル 5F
營業時間：12:00～20:00
休息日：逢星期三(遇上祭日時會照常營業)
網址：http://www.cospa.co.jp
前往方法：JR渋谷駅ハチ公口，並於道玄坂處向左行，步行約6分鐘。
簡介：還記得小健健於《遊戲誌專題》中，曾經介紹過一些COSPLAY的活動嗎？若果你身在日本的話，便應該到這間專門售賣COSPLAY用品的商店。當中，除了有各種COSPLAY服飾外，更有一些COSPLAY時所用道具發售。此外，在店內亦特別設有更衣室予顧客試身，是喜愛COSPLAY的朋友必到之地。



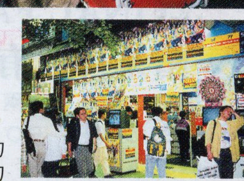


原宿

A.シネシティ／シネシティ香港

地址：港區南青山 3-14-17
營業時間：12:00～20:00
網址：http://www.PrenomH.com
前往方法：營團地下鐵表参道駅A4出口，步行約1分鐘。
簡介：此商店主要分為二層：地下是售賣錄影帶、LD、CD及T-Shirt等物品；至於2F則收藏了不少和香港電影及明星的商品。在日本購買香港明星Poster？你試過未？！





B.どんぐり共和國

地址：渋區神宮前 1-16-11
營業時間：11:00～19:00(每月第2, 第4個星期六 10:00～19:00)
前往方法：JR原宿駅竹下口，往竹下通り方向行150m。
簡介：你喜歡《龍貓》、《幽靈公主》這些宮崎駿動畫嗎？你覺得肥胖的龍貓可愛又有趣？喜歡！！那就一定要來這間專門售賣宮崎駿動畫產品的商店。當中，有很多以宮崎駿動畫中角色作題材的生活用品，是女孩子常到之地。

C.WING CLUB

地址：港區南青山 5-4-30 南青山 YSS ビル 2F
營業時間：12:00～19:00
前往方法：營團地下鐵表参道駅，到青山通り後轉左往渋谷方向前進。
簡介：在商店收藏了大量美國、英國的飛機模型，當中所有模型都是已製成作品，而且全由人手製造。因此，商店猶如一間飛機模型博物館，當然其售價亦……。

真不捨得離開妳！

各位是去旅遊的，並不是去「移民、定居」的，始終要回國的，現在刊出有關小小回國的必要需知。

首先是交通方面，倘若是跟隨旅行團的便沒問題，不過若是自由身的話便要計劃一下了。各位要知道，成田EXPRESS是需要訂位並不是隨時入座的，必需要在之前一天到車站預訂翌日的車票；如果厭麻煩的話，各位也可選乘SKY LINER，不過SKY LINER的上車站只有「上野」一個，所以若是早機的話便會十分麻煩。另外訂了車票並不表示「大晒」的，日本的火車出了名是準時的，就連到站時間及開行時間也是，所以各位必需在車開前5分鐘或以上抵達車站。有人曾經試過由於趕不上火車，因而要附數萬日元乘的士到機場。

此外，若是自己在外面租酒店的話，亦盡量於離開前將房間弄得整潔一點，雖然這不是我們的工作，但也不希望留給人們一個壞印象；現在日本人對於香港人有點歧視就在於這點。



到了機場後，當然是需要做一般的乘機手續(CHECK IN)，此外亦要支配當地的機場稅，新東京國際空港的機場稅是￥2500；關西國際空港則貴一點要￥3500。



GPM 小！小！小！日本語講座

只有二級證書的「大白痴」講師山寺良牙

日本主要的語言當然是日語啦！不過大家別以為這麼現代化的國家，使用英語也可通行，其實這個想法是錯誤的！事實上日本比較注重母語教學，直至小學四至五年級才開始學英文，所以到日本時若對日本人使用英語的話，他們是不能應對的，有些人更會「敬而遠之」，為了避免這樣的情況經常出現，今次就特地介紹一些簡單的日語，好讓各位在購物時也不會出現太過大的麻煩。

一般名詞	讀音（羅馬併音／日語寫法）
1	I-CHI／いち
2	NI／に
3	SAN／さん
4	SHI／し（或者 YON／よん）
5	GO／ご（讀音：哥）
6	RO-KU／ろく
7	SI-CHI／しち（或者 NA-NA／なな）
8	HA-CHI／はち
9	KYU／きゅう（或者 KU／く）
10	JYU／じゅう
百	HYA-KU／ひゃく
千	SEN／せん
萬	MAN／まん（讀音：曼）
元／圓	EN／えん（或者 YEN）
一般語句	讀音（羅馬併音／日語寫法）
不好意思	SU-MI-MA-SEN／すみません
對不起	GO-MEN-NA-SAI／ごめんなさい
請給我這個	KO-RE-O-KU-DA-SAI／これをください
幾多錢？	I-KU-RA-DE-SU-KA／いくらですか
這地方怎樣去？	(地方名) WA-DOU-I-KI-MA-SU-KA／(地方名) はどういきますか

《FINAL FANTASY VIII 公式攻略本》

2月11日推出！

100% FINAL FANTASY VIII 投入行動

萬眾矚目的《FINAL FANTASY VIII》終於由《遊戲誌》得到香港唯一中文攻略本的製作權，這本攻略本更將與遊戲同日推出，內容不單有系統詳細介紹和角飾介紹，更有你從未在任何一本中、日文雜誌中見過的故事流程攻略，《FF8》迷當然要拭目以待。為了隆重其事，我們更籌備了一連串宣傳活動在2月1日開始推出！

商業二台

《FINAL FANTASY VIII》大搜集 贏取《FF 8》遊戲大獎

由2月1日起一連兩個星期，只要你由朝到晚緊貼CR2，《FINAL FANTASY VIII》的召喚獸、魔法和主角都會隨時出現，集齊全日出現過的人物、召喚獸和魔法，留意每晚903 ID CLUB時段，參加「FINAL FANTASY VIII大搜集」比賽，你就有機會奪得《FINAL FANTASY VIII》遊戲、公式攻略本及PocketStation等豐富獎品！

黃埔新天地

《FINAL FANTASY VIII》現場SHOW 精采片段有得睇



2月6、7兩日不單是《BLOODY ROAR 2》和《STARCRAFT：BROOD WAR》比賽之日，更是《FINAL FANTASY VIII》現身黃埔花園之日。記得屆時到九龍紅磡黃埔花園黃埔新天地時尚坊地庫，說不定有意外驚喜。

地下鐵全線

《FINAL FANTASY VIII》廣告全線推出 去到邊都見到FF8



正義與闇之召喚獸

被眾人稱為惡魔的——DIABLOS

棲身於黑暗之中的召喚獸，眾人都稱牠為惡魔，在牠現身時，蝙蝠群會跟隨着牠從黑暗的世界中出現，牠會向敵人使用召喚技「虛無」來攻擊。牠的特徵是除了討厭光之外，更討厭人類看見牠的樣貌，並沒有其他了。

騎着八腳馬的傳說劍士——奧丁

相信奧丁這個名字大家絕不陌生，他擁有一把能斬開任何物件的魔劍「斬鐵劍」，並騎着擁有八隻腳的愛馬，俗稱八腳馬，在雷雨交加之下，以武人的身份出現，他會利用強力的召喚技「斬鐵劍」，將面前的敵人一分為二。

最速公開！！《Eyes on me》歌詞

自從王菲主唱《FF8》遊戲中歌曲一事公開了之後，一時間成為了機迷熱門話題之一，大家都渴望一聽這首《FINAL FANTASY》史上首次放在遊戲中的歌曲。據EMI方面透露，這首歌將於2月開始在各大電台推出，大家要密切留意了。據作曲植松伸夫說，為這首歌創作日文原詞、亦即是擔任《FF8》劇本的野島一成，原來是個超級王菲迷，他還特地買機票前來聽王菲演唱會哩！雖然未有歌聽，大家不妨細意品嚐歌詞中的義意，看看能否發掘到這首歌為何會在遊戲中佔着相當重要的地位？

Eyes on me

Music by Nobuo Uematsu
Song by Faye Wong

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know?
That I had mine on you

*Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanted to be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that you're not dreaming

*repeat

新 Game 介紹

TEXT：怪傑





世界RALLY大賽正式開始！

不斷延期的第一個Dreamcast賽車遊戲—《SEGA RALLY 2》終於在近日發售，而它亦同時是Dreamcast第一個有NETWORK對戰的遊戲。當中不單將街機版完全移植，而且還增加了新賽道、新賽車和新模式，令遊戲性增加了很多很多。以下將會介紹這遊戲的模式，以及最令人注目的「10 YEAR CHAMPIONSHIP」和「NETWORK PLAY」等等。

ARCADE

與ACRADE版的CHAMPIONSHIP的比賽內容完全相同。以最初的DESERT來轉戰到4條賽道中。

10 YEAR CHAMPIONSHIP

這個是DC版原創的遊戲模式，而每一年都需要將4條賽道CLEAR來進入下年賽事。這裏可以取得新車。

TIME ATTACK

可以自由選擇各條賽道的TIME ATTACK MODE。挑戰最快圈速的記錄，當中更會有GHOST機能。

2PLAYER BATTLE

在一個畫面裏以上下分割畫面來進行的2P同時對戰模式。如果有兩個CONTROLLER的話，任何時候都可以對戰。

NETWORK PLAY

DC版《SEGA RALLY 2》的特別機能。使用NETWORK的機能來進行遠距離對戰。

SAVE&LOAD GAME

將SETTING、TIME ATTACK等等的遊戲中各DATA可以在這裏SAVE和LORD。更可以REPLAY記錄仍鑑賞之用。

RECORDS

這裏可以確認在TIME ATTACK裏的TIME RECODE記錄。當中會表示TOTAL、不同車種的不同賽道最快圈速。

CAR SETTING

更改賽車SETTING的模式。可以將不同項目的細緻部份進行SETTING和更換。

CAR PROFILES

確認遊戲中登場賽車的簡介模式。從中可以知道賽車的性能與經歷。

OPTION

SOUND與CONTROLLER的操作設定都可以在這裏更改。玩者可以更改至適合自己進行遊戲。

ACRADE MODE

這個是將使用「MODEL 3」底板的ACRADE版《SEGA RALLY 2》移植到Dreamcast的模式。玩者可以挑戰由最初的DESERT到最後的RIVIERA共4條賽道，當中更可使用11部新追加的RALLY車。





10 YEAR CHAMPIONSHIP



這個是有點令人吃驚的DC版原創模式—「10 YEAR CHAMPIONSHIP」。與ACRADE模式的CHAMPIONSHIP同樣需要在限制的時間內將4條賽道完成的遊戲模式。在一年裏共有四場比賽，每當完成一年的賽事（4場比賽）後，就會自然進入下一年的比賽。當中與ARCADE MODE的最大分別是在同一賽道裏會有不同的時間與天氣變化，這就是這模式中最大的特徵，而且玩者還可以在每場比賽前進行SETTING和選擇輪胎，來調教王適合不同賽道中的不同天氣，令玩者可以從中得到難以形容的樂趣。





2PLAYER BATTLE

在《SEGA RALLY 2》裏，可以不用NETWORK來進行對戰。對戰時，畫面會上下分割，但仍然可以保持細緻的GRAPHIC和迫力。後車可以利用在比賽前設定的SLOWER CAR BOOST來增加車速，而玩者更可以使用在CAR SETTING中設定的RALLY車，這樣更加令到DC的機能表露無遺。玩者可以在對戰後，利用REPLAY來觀賞剛才的表現。

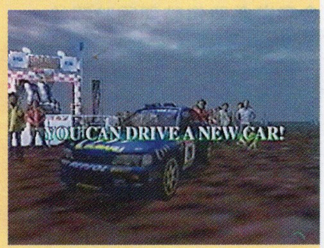




成功取得新車

「10YEAR CHAMPIONSHIP」模式的其中一個最大特色，就是在每個年度的比賽裏都可以取得一部DC版原創RALLY車。玩者必須作出最大努力將15部對手擊倒，才可以得到這個BONUS的。在11部新車裏，將會有十部可以在「10 YEAR」中取得，而剩下的一部就需要完成ACRADE模式內的4條賽道才能取得。

取得勝利的要訣就是配合天氣變化來進行SETTING，駕駛者的實力，跟據路而情況而選擇適合的輪胎和怎樣操作已SETTING的RALLY車，它們都是非常重要的。在「10YEAR」中的SETTING，不論是賽車遊戲迷、初次接觸賽車遊戲的讀者、或是什麼LEVEL的賽道都能順利通過的玩者都需要知道的。



車種



在今集Dreamcast的《RALLY 2》裏，不單會有ACRADE版的八部RALLY車，當然包括街機版隱藏的兩部《RALLY 1》時出現RALLY車啦，而且還會有十一部新車，它們都是曾經在歷屆世界RALLY比賽中出現過。在總數19部的RALLY車裏，每部都會有不同獨特的性能。但這十一部都不會遊戲最初的時候出現，如想知道它們出現方法，就請看「取得新車」的那一欄。以下就是遊戲的所有RALLY CAR的車種及型號。

Dreamcast 版
「SEGA RALLY 2」MACHINE LIST

- TOYOTA COROLLA WRC
- MITSUBISHI LANCER Evo.V
- SUBARU IMPREZA WRCFORD ESCOPT WRC
- PEUGEOT 306 MAXI
- LANCIA STORATOS
- TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST205)
- LANCIA DELTA HF Integrale
- TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST185)
- MITSUBISHI LANCER Evo.IV
- SUBIRU IMPREZA 555(4DOOR)
- RENAULT MAXI MEGANE
- FIAT 131 ABARTH RALLY
- PEUGOET 205 TURBO16
- LANCIA 037 RALLY
- ALPINE RENAULT A110
- LANCIA DELTA Integrale 16V
- PEUGEOT 106 MAXI
- MITSUBISHI LANCER Evo.III(ADVAN)
- TOYOTA COROLLA WRC(TEIN)

指示 ICON

在行走中，玩者經常都會見到以下的ICON。同時領航員亦有給駕駛者一些信息。這些指示都是賽道的預測狀況



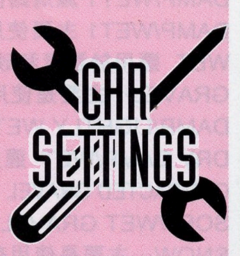

不大彎得有角度的彎位。(藍)
不用減速


急彎(紅)
必須大幅減速

多少都有點角度的彎位(黃)
必須作有限度的減速


其他的警告
例如：水窪

CAR SETTING

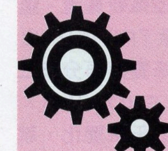


CAR SETTING是一個可以將自己的賽車好好地自行設定的模式。這個模式曾在SATURN的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》中得到好評，所以Dreamcast版《SEGA RALLY 2》亦繼承了。今次，這個模式更會細分右面8種項目。當中的GEAR比例、TRANSMISSION、BRAKE和STEERING等配件部份，都可以作10個階段的調節，這樣玩者就可以進行細緻的SETTING。除此之外，玩者更可以變更領航員的性別。



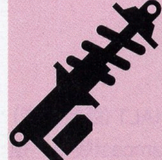
TRASMISSION

更改TRASMISSION(變速器)的方式，而使用的形式有4種，分別是4速、5速、6速、7速的AT和MT。



GEAR-RATIO

這是改變GEAR(齒輪)比例的項目。在重視加速度的LOW和重視最高速的HIGH之間會有10個階段選擇。



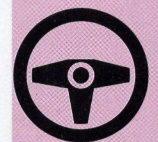
FRONT SUSPENSION

FRONT SUSPENSION的硬度共有十個階段選擇。這個項目會令到車在轉彎時的制動產生變化，所以玩者要慎重設定。



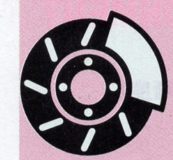
REAR SUSPENSION

REAR SUSPENSION的硬度會由SOFT至HARD共分十個階段。這個重要項目會影響轉彎時的滑行幅度。



STEERING

這個是調整HANDLING的項目。LOOSE至QUICK的十個階段是來改變控制時的反應變化。



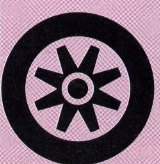
BRAKE

BRAKE是由LOOSE和QUICK十個階段中進行設定的項目。使用同樣的剎車方法，而由於這個設定令到剎車程度改變。



CO-DRIVER

在這裏可以選擇CO-DRIVER(導航員)的性別，這樣就會改變遊戲進行時導航員的聲音，從而改變當日駕駛時的氣氛。



TIRE TYPE

為了配合《SEGA RALLY 2》的天氣及路面變化，而特設了十一種輪胎種類來進行切換。不同的類型在相同賽道內會有不同變化，這是非常重要的。

ASPHALT…主要是使用在瀝青路面的類型
DRY/DAMP 適用於潮濕和濕滑路面上，而乾爽的路面亦都可以。
DAMP/WET1 濕滑路面專用的輪胎。
DAMP/WET1 主要使用在砂土路的輪胎類型。
WET 適用於瀝青和砂地組成的賽道，而路面微帶濕氣。
GRAVEL…主要是使用在乾爽和潮濕路面的類型
DAMP/LIGHTLY WET 所有的路面條件都能使用的輪胎。
DRY DAMP/WET 適用於硬地路面的輪胎。
COMPACTED GRAVEL 適用於柔軟砂地，或潮濕的路面的輪胎。
SOFT/WET GRAVEL 主要用在寒冷而多雪的輪胎。
SNOW…主要是使用在潮濕和濕滑路面上。
SNOW適用於柔軟雪地的雪地輪胎。
ASPHALT SNOWY/FROZEN 適用於瀝青、雪和雪雨環境的雪地輪胎。
ICE 主要用於結冰路面的輪胎。

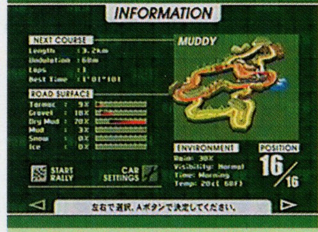
賽道



DC版《SEGA RALLY 2》在賽道上作出很多變化，遊戲中不單會有街機版的4條賽道，而且還會追加2條新賽道，這樣《RALLY 2》就會共有6條賽道。實際上，遊戲中除了RIVIERA之外，其他賽道都會有SS1~SS3的難度級別，而令每條賽道再分多三條賽道出來，即是DESERT 3、MOUNTAIN 3、SHOWY 3、RIVIERA 1、MUDDY 3、ISLE 3合計16條，如再加上天氣變化，就會產生出更多的賽道。當中的DESERT SS-2就是《RALLY 1》的最初賽道DESERT。

天氣變化

遊戲進行時會有GRAVEL(沒有鋪設瀝青)和ASPHALT(鋪設瀝青)兩種路面，而這就是《SEGA RALLY 2》的特徵。在Dreamcast版中，還加了天氣的變化，這樣會直接影響賽道的。這種天氣變化機能只會在「10YEAR CHAMPIONSHIP」模式中出現，而在比賽之前玩者需要留意天氣和路面情況。以下就顯示該賽道的天氣變化項目與路面成份。





• ROAD SURFACE

TARMAC(瀝青碎石)
GRAVEL(沙礫)
DRY MUD(乾泥)
MUD(泥)

• ENVIRONMENT

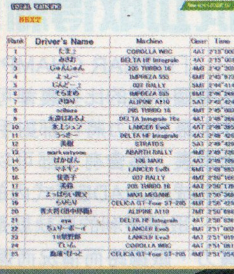
RAIN(雨量)
VISIBILITY(清晰度)
TIME(時間)
TEMP(溫度)

NETWORK PLAY

這個就是Dreamcast首次使用NETWORK的對戰模式，但這模式並不是使用INTERNET來對戰，而是好像當年的《BBS》那樣需要直接打進SERVER中作對戰。這個模式對於香港的玩者來說簡直是昂貴，因為其需要用長途電話直接撥到日本東京的16個SERVER中，而當中的撥號程序及對戰前準備都會在NETWORK PLAY資料中寫出。在CHAT ROOM裏，玩者將會遇上數十位RALLY車手，但同時進行對戰比賽的就只可得最多四位。SERVER的開啟時間為日本時間早上09：00~深夜12：00，而日本時間會比香港時間快大約1小時。



NET RANKING



在SEGA的HOMEPAGE裏，可以將這遊戲中TIME ATTACK MODE記錄放進SERVER中。方法十分簡單，只要在玩TIME ATTACK後，將顯示在RECORD MODE的PASSWORD存送到SERVER便可以。而右圖屬仍在開發中的畫面，而它會和遊戲發售時間同時開始。

港日大決戰





賽後感…



在對戰進行時，由於香港和日本的距離很遠，而MODEM的存送速度只得33.3kps，所以會出現敵車跳格的情況，但這樣微跳格是可以接受的，而進行時遊戲不單沒有降低資素而還很流暢。筆者進行NETWORK對戰時，簡直可以感受到前所未有的對戰感覺。(怪傑)

NETWORK PLAY資料

NETWORK PLAY流程

1.將電話插頭接駁DC
2.開啟遊戲、選擇模式
3.直撥電話號碼(選擇SERVER)
4.進入LOBBY(CHAT)
5.尋找同伴、TEAM組成
6.TEAM內談話(CHAT)
7.RACE START
8.RACE終了、結果表示
9.TEAM內談話(CHAT)

打上SERVER流程

選擇NETWORK PLAY MODE



■輸入名字。



■A掣：進入選擇SERVER畫面，X掣：進行修改SERVER號碼。



■A掣：選擇；B：刪除號碼；X：確定。SERVER請參考下面的SERVER號碼表。



■確後，請按ダイヤル開始。



■成功後，便會進入這個畫面。

對戰前之流程



■在CHAT ROOM談話後，便可以準備比賽



■首先需要自製一隊TEAM或加入其他TEAM中，進入TEAM後玩者的名字會變成綠色(如自製TEAM時，就需要設定TEAM的名字)



■玩者可選擇比賽用的車輛(如TEAM的開設者更可以選擇賽道和圈數)



■設定完畢後，就會進入這個畫面，而按RACE START ICON，對戰便會開始

※START：MENU、A掣：確定、B掣：取消/離開MENU。

失敗事件

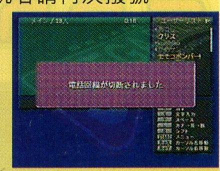
各讀者是不是經常在DIAL SERVER途中發覺會有以下頭兩個情況出現呢，這其實只是打不進SERVER，而第三個就是在進入後出現的電話切斷情況。如果遇上這些情況時，玩者請再次撥號。



■SERVER沒有反應



■正在談話中


■電話線切斷

LOBBY ICON 解說

※ START掣：MENU



RACE START
比賽開始



再次選擇
再次選擇賽道和車輛



觀戰 MODE
觀看其他人對戰



SOFTWARE KEYBOARD 設定
文字+輸入法切換



離開 LOBBY
離開LOBBY及TEAM



TEAM 加入
需要對戰時必定要加入TEAM內。



製造新 TEAM
不進入任何TEAM中，而自行開設新TEAM。



進入別的 CHAT ROOM
移動到其他CHAT ROOM裏



尋找
在不同SERVER中找尋玩者需要找的人(如：網友)。



切換
MEMBER LIST←→TEAM LIST切換



離開 NETWORK
離開NETWORK後，將電話線切斷

東京 16 個 SERVER 號碼表

※00X是玩者家中的長途電話的直撥號碼，如：001、007、009等。

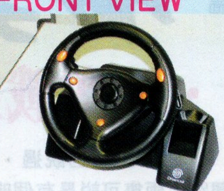
SERVER編號	SERVER號碼(長途電話)	SERVER編號	SERVER號碼(長途電話)
1	00X-81-3-5200-2700	9	00X-81-3-5202-7901
2	00X-81-3-5201-7781	10	00X-81-3-5202-7909
3	00X-81-3-5204-6121	11	00X-81-3-5205-8231
4	00X-81-3-5205-7071	12	00X-81-3-5205-8239
5	00X-81-3-5255-3901	13	00X-81-3-3510-2961
6	00X-81-3-5255-3909	14	00X-81-3-3510-2969
7	00X-81-3-5255-5821	15	00X-81-3-3510-0661
8	00X-81-3-5255-5829	16	00X-81-3-3510-0669

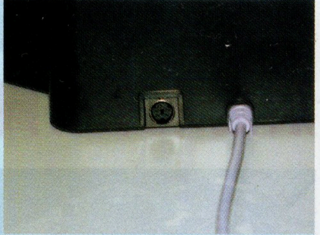
新規

配件

在玩賽車遊戲的時候，為了追求真實性當然要買一個軚盤啦，而《SEGA RALLY 2》發售當日除了遊戲本身外，同時亦會發售Dreamcast的專用軚盤。這個Dreamcast的RACING CONTROLLER曾經在東京GAME SHOW'秋中發表。這個控制器為了實現ANALOG的油門和BRAKE，所以特設了ANALOG KEY，玩者可以進行細微的PETAL WORK。其售價為5800日圓，重量約2 KG。

FRONT VIEW


■軚盤的形狀採用了私家車用，而不是專業用的。


■謎之插位(有機會是接駁腳踏的！)

REAR VIEW


■這兩個大掣就ANALOG KEY

SATURN 軚盤



後記

筆者覺得從這軚盤中得到的感覺可算是不錯。在另一方面，筆者亦感到遺憾，因為這個軚盤一來沒有振動功能(可能只是暫時性的)、二來沒有腳踏、以及軚盤是沒有設定一個穩固其位置的設備，這樣令玩者到玩《SEGA RALLY 2》時大減真實感。

五間長途電話公司收費一覽（日本）

電訊公司	直撥號碼	收費項目	收費價目（分鐘）	首1小時收費
香港電訊	001	繁忙時間	7.9	474
		非繁忙時間	—	—
	0060/0062	繁忙時間	5.75	345
		非繁忙時間	3.99	239.4
和記電訊	0080	繁忙時間	5.68	340.8
		非繁忙時間	2.98	178.8
新世界	009	繁忙時間	5.68	340.8
		非繁忙時間	3.98	238.8
CTI	1666	繁忙時間	6.9	414
		非繁忙時間	2.98	178.8
NEW T&T	007	首十分鐘	5.68	69.8
		以後每分鐘	0.26	

備註：以上長途電話收費只供參考之用，筆者並未對各公司的接駁效果進行測試。接駁效果是能否進行網上遊戲的關鍵因素。

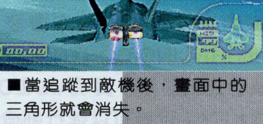


製造商：NAMCO　發售日：預定於今年內　價格：未定　記憶：2個BLOCKS
STG／MEM／預定對應NEGCON／預定對應ANALOG JOYSTICK／預定對應DUAL SHOCK

TEXT BY：小健健

ACE COMBAT 3 electrosphere

在第88期內，《遊戲誌》就曾為大家介紹過這隻PlayStation空戰名作《ACECOMBAT》的第三集——《ACECOMBAT 3electrosphere》的一些基本資料，好像戰機的種類呀、點點世界觀及一些戰鬥場地之介紹。WELL，而今期，我們會將它的進一步資料帶給大家。好！！那麼大家就戴好頭盔及綁好安全帶，向着近未來的空戰場地出擊啦！！



■當追蹤到敵機後，畫面中的三角形就會消失。



■畫面中的等邊三角形，是用來指示敵機的方向。

■一架類似F-15的戰機。特色是在主翼前面有對補助翼。

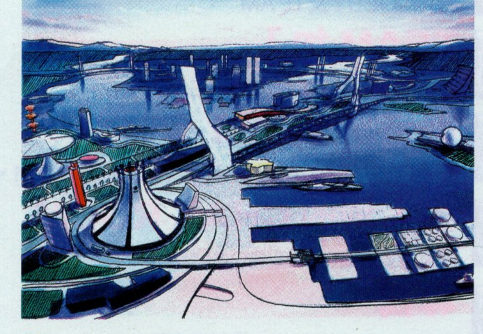




■在第88期曾刊出這個類似機械人動畫中之基地。大家還認得嗎？而圖中的機體可跟F-16有點相似啊。而那個基地可真未來味十足。

於近未來的國度中，以空戰來串連的故事由你展開！！





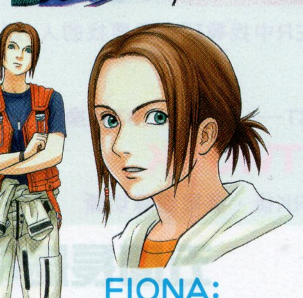
唔，上回也説過，今集的世界觀跟上兩集可説是有個明顯的差異。在《ACECOMBAT》及《ACECOMBAT 2》中，遊戲內玩者只是「某個小國的飛機師，受了上師的命令而去執行任務」，遊戲內的整體世界觀其實落墨不多。而遊戲內的建築物大多是取材至現實生活，好像大吊橋、油田等。

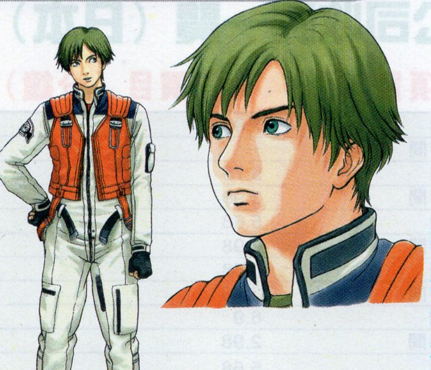
然而，來到《ACECOMBAT 3 electrosphere》，遊戲就可給你一個更完整的世界觀——一個近未來的新世界概念，令遊戲更具新時代氣息外，玩者的投入感也會大增。而相對地，今集的建築物就比較空中樓閣，令遊戲那「近未來感的世界觀」更有説服力。

至於遊戲流程方面，大家還記得上集《ACECOMBAT 2》中，在兩個MISSION是可由玩者自行選擇分枝的嗎？而來到今集，玩者能自行選擇分枝之規模可説是比上集更大。而「玩者的意志」，更可在遊戲中的MISSION及故事中反映出來。

人物介紹：

在上兩集的《ACECOMBAT》中，是沒有太多人物描寫的。不過來到今集就不同了，是會出現各式各樣性格獨特的人物。當然，他們對整體遊戲發展有莫大的關係。現在就先為大家介紹一下他們基本資料。







RENA：
身高：163cm
體重 40kg
年齡：19歲

FIONA：
身高：169cm
體重 50kg
年齡：23歲

ERICH：
身高：182cm
體重 69kg
年齡：23歲

將 DUAL SHOCK 的性能發揮至淋漓盡致

在上一集《ACECOMBAT 2》中，就能對應那件由 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT所開發的飛機搖捍——ANALOG JOYSTICK及第一代震動手制——ANALOG CONTROLLER，令遊戲的臨場感及真實性大為增加。

不過在上集，還是未能完全用盡ANALOG CONTROLLER的所有功能，還未用到的就是右STICK、R3(即是按實右STICK)及L3(即是按實左STICK)這些按鈕。而來到今集，ANALOG CONTROLLER已被DUAL SHOCK所取締。而上集沒有用到的按鈕也能在遊戲上大派用場。WELL，那麼它們在遊戲中，又扮演着甚麼角色呢?

新追加系統——視線方向的操作

右 STICK 的作用

那支右STICK的作用，就是用來控制視點的方向。

在《ACE COMBAT 3 electrosphere》中，一如以往，是以「追尾攻擊」(即是「DOG FIGHT」)為最主要的攻擊模式。這個攻擊模式是指自機在敵機後面，之後再把敵機LOCK ON，繼而發射導彈攻擊。然而，在之前的《ACE COMBAT》中，玩者只可向前望，那麼在左右兩旁的敵機就看不到了。這樣的話，在索敵性能上可謂大打折扣。

不過來到今集，玩者就可利用那支右STICK來調節視線方向，那麼玩者就可以不必把整架戰機來轉彎，就可看到機體左邊、右邊及後面的事物。而且其操作也非常簡單，只要把右STICK微微按下、或者按斜左上方就是了，非常方便。還有最重要的一點，就是玩者可用此功能，看盡機身旁360度全方位的事物。

除此之外，玩者更可把調節後的視點固定。那麼，玩者就可利用它，進行探索在地面上的建築物、及找尋在空中各方的敵人之工作。



■在今集，玩者可調節視點，繼而偵察到在自機旁的敵人。





■轉換視點的連續鏡頭。而視點就是由機尾，轉到去機頂。亦可見那多邊形戰機造得極為像真。



■除了用右STICK外，也可用方向鍵來作90度視點轉換。

R3 的作用

右STICK的作用就說過了，那麼R3的作用又是甚麼?唔，其實這個鍵是要跟右STICK混合使用的。它的最主要作用是把角度立即切換至機身後的視點。即是說，若果玩者想看關於機後的情況，只要按R3，那麼畫面就會顯示機後的視點，之後再用右STICK來微調就可以了。



■有敵機在你後面啊!！不要緊，一按R3，那麼機後發生甚麼事都一清二楚啦。

L3 的作用

那麼，L3的作用又是甚麼呢?唔，在此之前，先要講講《ACECOMBAT》系列的特色。之前都說過，《ACECOMBAT》是一隻以「追尾攻擊」為最主要的攻擊模式的遊戲。所以有時可能會在同一個畫面中，會有數隻敵機出現。而電腦會自動替你把其中一架敵機LOCK ON。不過，由於畫面的範圍有限，被LOCK ON的敵機很易就可以飛出畫面外，繼而避開你的LOCK ON。既然不能把敵機LOCK ON，那莫說要用導彈把它擊落了。

然而有了L3鍵的幫助，玩者就可減低這種事情發生。因為L3的作用，就是把視點自動調節至被LOCK ON敵機在畫面的正中央。即是說，若果玩者見被LOCK ON的敵機即將飛離畫面，那麼只要按一下L3，那麼視點就會自動轉換，令它在畫面中央，而玩者就可繼續追擊了。

DUAL SHOCK 操作一覽

按鈕	操作
左 STICK	機體操作
右 STICK	調校視線方向
L1	減速
R1	加速
L2	左轉
R2	右轉
L3	把視點轉往被 LOCK ON 的目標
R3	後方的視點
方向鍵	視點 90 度轉換
○	發射導彈
×	發射機槍
△	轉換 LOCK ON 目標
□	顯示地圖

製造商：NAMCO　發售日：1999年發售預定　售價：未定
容量：CD-ROM 記憶：未定
STG/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X

STAR IXIOM

大家還記得筆者曾於第90期《遊戲誌》介紹過有關NAMCO最新射擊及戰略模擬遊戲－《STAR IXIOM》的資料。今次，筆者除會再介紹有關「GAIA」部隊成員之外，更會講解一些「CONQUEST」模式中的作戰流程。

「CONQUEST」模式中的作戰流程

A.在進入作戰畫面前，身為主角的Roi(玩者)首先會於基地內與隊友對話，而且更可以獲得一些基地設施的情報。此外，由於每次出擊時，「GAIA」部隊均會以4人為一小隊，因此電腦會以隨機的方法為玩者選擇其餘3名同伴。之後，玩者更可以到格納庫來對Roi所駕駛的戰機進行裝備等設定。



■與隊友對話，將會獲得不少情報。

■對戰機進行設定。

B.當部隊出擊後，遊戲便會進入「MAP MODE」(地圖模式)內，而玩者便可以決定自機進軍的位置。



■「MAP MODE」。

D.如果你選擇「PHOTON」，則「GAIA」部隊便會向敵人發動"光子魚雷"攻擊，更可以對一些距離較遠的敵人帶來傷害。

C.如果你選擇「STATUS」的話，便可以知道有關敵部隊的資料。另外，玩者亦可以選擇「CALL」來與其他同伴進行通訊。



■對敵部隊進行調查。

DATE 00 00 20 □JUMP ○MENU R2SPEED
POWER STATION
DEFENCE 2000 SHIELD 10000
ENERGY 32700
ENEMY
GEN LEVEL 1
GEN POWER 600

■與其他同伴進行通訊，收集戰況情報。

DATE 00 00 63 □JUMP ○MENU R2SPEED
SELECT ENEMY
BATTURA DESTROY 0
PHOTON
READY TO SHOOT

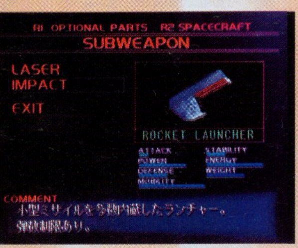
■發動攻擊吧！

「GAIA」戰機武器

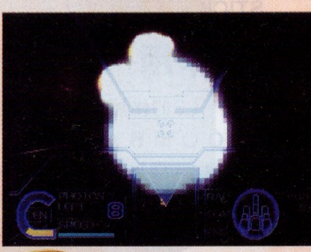
在「GAIA」戰機中，玩者可以對戰機的裝備進行設定，而遊戲中亦有多種武器及輔助裝備予玩者選擇。另外，在「MAP MODE」中，玩者是可以對武器及裝備進行開發研究，當「DEVELOP」數值到達100時便表示完成開發。這樣，只要玩者好好利用的話，便可以大大增強自機的戰力。

R1 OPTIONAL PARTS　R2 SPACECRAFT
SUBWEAPON
LASER
IMPACT
EXIT
ROCKET LAUNCHER

■武器－「Rocket Launcher」。



■新裝備開發完成！！



■輔助裝備－「Fuel Pod」。



■實戰畫面。

「GAIA」部隊全員一覽

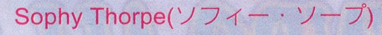
主角－Roi Highknick(ロイ・ハイニック)
性別：男
性格：冷靜中帶有一份使命感的熱血男子
出身地：地球
興趣：攝影

Mark Meany(マーク・ミーニー)
性別：男(獨身)
性格：血氣方剛，常常希望能早日取得戰績的新晉機師
出身地：地球
興趣：砌模型
相關隊員：Ariadne Miranda(有著如姊姊般的傾慕之情)、Sophy Thorpe(競爭對手)

*圖片屬開發中畫面

Johann Heinrich Rambert(ヨハン・ハインリッヒ・ランバート)

性別：男(已婚)
性格：開朗樂觀
出身地：Lussia, 邊境惑星，由於重力關係而令當地人的身材較為矮小
興趣：酒
相關隊員：Rosary Havemeyer(擁有相同的樂天性格，故非常投契)



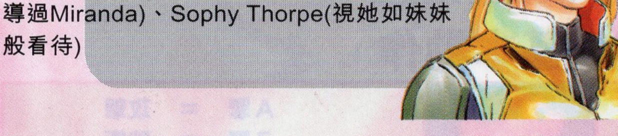
Sophy Thorpe(ソフィー・ソープ)

性別：女(獨身)
性格：常常依賴別人的天真少女
出身地：Charland, 氣候非常溫暖的星球
興趣：旅行
相關隊員：Jendol Zapotocky(頑固的他竟然覺得此女子可愛非常)、Ariadne Miranda(視她如姊姊般看待)



Ariadne Miranda(アリアドーネ・ミランダ)

性別：女(獨身)
性格：坦率又和藹可親的女子
出身地：Belneo, 冬季時間特長的星球
興趣：合唱團



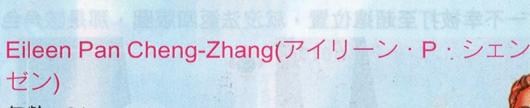
相關隊員：Rosary Havemeyer(曾在學校教導過Miranda)、Sophy Thorpe(視她如妹妹般看待)

Vong Keynes(ウォン・ケインズ)

性別：男(獨身)
性格：過度認真的傢伙
出身地：Felsen, 氣候變化極大的星球
興趣：電影欣賞
相關隊員：Jendol Zapotocky(非常羨慕他曾做出的戰績)、Ariadne Miranda(非常欣賞如此剛強的女性)

Jendol Zapotocky(イェンドル・ザーポトッツキー)

性別：男(獨身)
性格：頑固一族
出身地：Entaria, 有和暖微風輕吹的溫暖星球
興趣：欣賞體育節目
相關隊員：Sophy Thorpe(對她充滿了好感)、Mark Meany(對於自信過剩的人，Jendol似乎特別高興)



Eileen Pan Cheng-Zhang(アイリーン・P・シェンゼン)

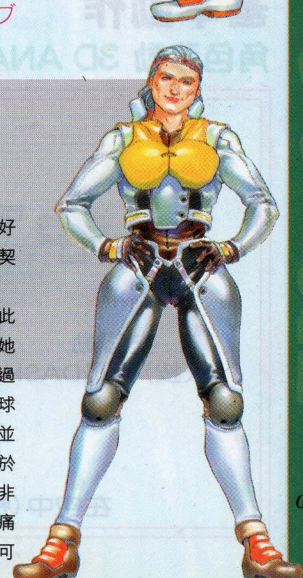
年齡：24
性別：女(獨身)
出身地：Dabana, 擁有2個太陽的星球
性格：爽朗、愛説話的女子
興趣：游泳
相關隊員：Mulla Balzac(同組隊員)、Jenka Sheba(同情Jenka幼時的遭遇)
經歷：Dabana星的表面面積有90%是被海水覆蓋，而其餘則由大大小小的海島組成。在如此天然美景下，Dabana星便成為了旅遊的熱門地點，而Eileen的父母便以經營酒店為生。Eileen自小與大海為伍，因而漸漸養成了一種開朗樂天的性格。在一次深海潛水中，她突然被一隻發光的水底生物所吸引，並引發了她對宇宙的興趣。(深海世界和宇宙同樣深不可測、充滿好奇)
單憑一顆好奇之心，她毅然加入UGSF，並且因為好勝心作祟而努力於戰事中取得良好的戰績。

Mulla Balzac(ムーラー・バルザック)

年齡：29
性別：男(獨身)
出身地：Bola, 熱帶氣候為主的低重力星球
性格：沉默寡言、踏實苦幹的男子
興趣：垂釣
相關隊員：Eileen Pan Cheng-Zhang(同組隊員)
經歷：生活於熱帶環境的他，自小已養成了一種實幹的性格。少年時的他，時常越過森林、草原等進行狩獵活動，以支持家中多達30人的生計。但是，有一年Bola星的氣候突出現數百年一度的改變，令獵物急劇減少。於是，Balzac毅然加入UGSF，以獲取軍餉來維持生計。在入隊測試中，他的表現技驚四座，而且勇猛果敢。另外，由於他身材高大，故此他所駕駛的戰機是軍方為他特別訂做的。

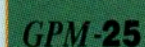
Rosary Havemeyer(ロザリー・ハブマイヤー)

年齡：44
性別：女(已婚)
出身地：Emerald, 樹木林立的綠色星球
性格：待人接物落落大方的女子
興趣：健身
相關隊員：Sophy Thorpe(與她同年出生的好姊妹)、Johann Heinrich Rambert(非常投契的交心朋友)
經歷：Rosary的家附近為一空軍基地，因此Rosary自小便與戰鬥機一同生活。少女時她已於基地內的商店作兼職，之後更成功通過機師測試而成為UGSF軍人，負責擔任星球防衛工作。後來，她與另一位機師結婚，並誕下了一位可愛的孩子。可惜，她的女兒於10歲時因一次急病而返魂乏術，令兩夫婦非常難過傷心。不過，Rosary很堅強地面對痛苦，並且擔任了宇宙勤務工作，確是一位可愛可敬的女子。



Jenka Sheba(ジェンカ・シェバ)

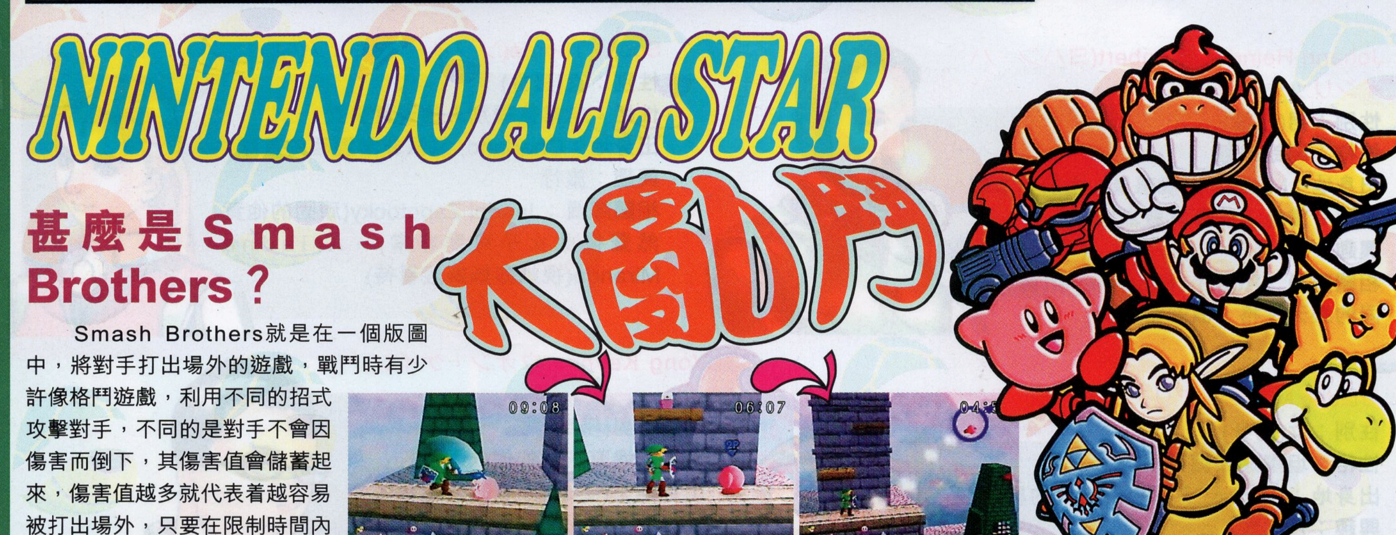
年齡：30
性別：女(獨身)
出身地：Oculus, 此惑星主要由大大小小的沙漠所組成，氣候非常乾燥，肥沃的土地極少。
性格：為人非常嚴謹，絕對不容許有少許錯誤出現。
興趣：閱讀
相關隊員：Jendol Zapotocky(曾經一起仕事)、Vong Keynes(視他為軍人的模範)
經歷：出世後因被父母遺棄，而入住了一所非常講求紀律的孤兒院。這個童年經歷令她長大後的性格變得非常獨立和嚴肅，而且絕不容許自己及別人的錯誤。冷若冰箱的她，究竟有沒有人看見過她微笑的樣子呢？





製造商：NINTENDO
發售日：發售中 售價：5800日圓
ACT 128M MEM 對應震動器

TEXT：MS



甚麼是Smash Brothers？

Smash Brothers就是在一個版圖中，將對手打出場外的遊戲，戰鬥時有少許像格鬥遊戲，利用不同的招式攻擊對手，不同的是對手不會因傷害而倒下，其傷害值會儲蓄起來，傷害值越多就代表着越容易被打出場外，只要在限制時間內取得最多分數者就為勝利。

◆攻擊對手 ◆對手的傷害值達100%以上 ◆加以重擊便可令對手飛出場

在限制時間內無限復活

當被打出場外時，都可以利用空中跳躍等技返回版圖，但是萬一不幸被打至超遠位置，就沒法返回版圖，那是該角色正式被打倒，不過只要未過限制時間，該角色能夠作無限次復活，其傷害值便會由0開始。


◆用空中跳躍技返回版圖


◆在限制時間內無限復活

計分方法

在對戰中過了限制時間後便會開始計算各角色的得分，分數主要是計算擊倒別人的次數，以及被人擊倒的次數，只要將擊倒別人的次數減去被人擊倒的次數，只下的得分最高者，就為勝利。至於生環戰並沒有計分方法，只要是最後的生還者，就是勝利。



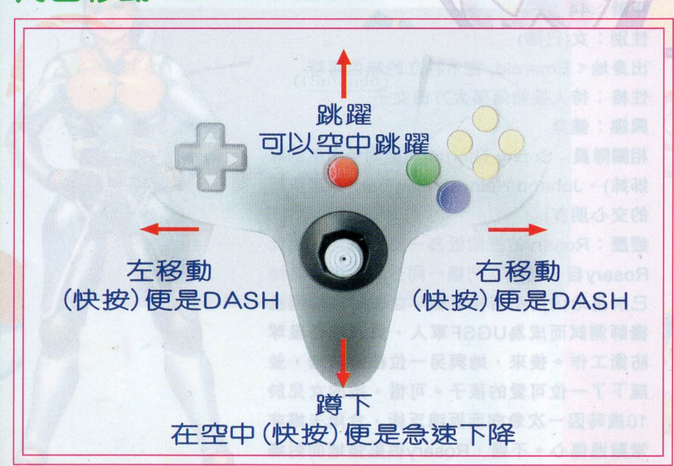
◆時間制的計分結果



◆生還戰的結果

基本動作

角色移動 3D ANALOG



其他基本動作



A掣	=	攻擊
Z掣	=	防衛
B掣	=	必殺
L掣	=	挑撥
跳躍中A掣	=	跳躍攻擊
倒下時A掣	=	起上攻擊
ITEM在手時A掣	=	ITEM攻擊
Z／Z＋3D ANALOG	=	受身
A＋3D ANALOG（慢按）	=	強攻擊
A＋3D ANALOG（快按）	=	SMASH攻擊
Z＋3D ANALOG（慢按）	=	保護罩移動
Z＋3D ANALOG（快按）	=	緊急回避
Z＋A後3D ANALOG（慢按）	=	投技

各模式簡介

1P MODE



1P GAME

1人專用的模式，選擇角色後與電腦的固定角色對戰，途中有很多意想不到的角色出現。

TRAINING MODE

是可以練習技術的模式，玩者可改變對手的行動，從而練習角色的技術，在開始遊戲之前，不妨來這兒練習一下。



BONUS 1 PRCTICE

在「1P GAME」的途中會出現打標靶的BONUS GAME，在這兒亦有練習模式，不能完全CLEAR的玩者可在這兒練習一下。



BONUS 2 PRCTICE

同樣在「1P GAME」的途中出現的BONUS GAME，玩法將畫面上的踏板踏下，不能完全CLEAR的玩者可在這兒練習一下。

VS MODE

時間戰

玩者可決定戰鬥的限制時間，在這段時間內以多次擊倒對手來決定勝敗，在時間完之前可以作無限次復活。

生還戰

玩者可決定角色的人數，在一個沒有時間限制的空間內，將對手的人數擊倒來決定勝敗。

時間制的TEAM BATTLE

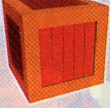
玩者可分成紅隊、藍隊和綠隊，與隊友一同攻擊對手，而且更可設為1 VS 3的BATTLE模式。

生還制的TEAM BATTLE

以生還制的TEAM BATTLE同樣可以，與隊友一同攻擊對手，將對手的人數降至零便為勝利。

ITEM 介紹

木箱
內裏藏有1~3個不同的道具，亦可舉起它。



木桶
同樣內裏藏有道具，但只有一個，將它破壞後便可取得。



幸運蛋
當幸運蛋出現時，將它破壞後便可取得道具。



膠囊
外型非常細小，而且力量亦不強，可自由搬運它。



雷射鎗
長距離的光線鎗，共16發。



火炎花
使用時會放出火炎，但距離很短。



星星棒
利用A掣和3D ANALOG可放出20發星星攻擊。

地雷
將它放在特定的地方，待其他角色接近它時便會爆炸。

爆炸兵
向對手拋出它便會爆炸，它亦會自己行動。



BUMBER
向對手拋出它時，會令對方吹飛。



精靈球
將它拋出後會有不同的精靈出現協助。



激光劍
擁有很高攻擊力，是打擊道具中範圍最廣。

球棒
攻擊力較低，攻擊範圍較短。

紙扇
由於它的重量很小，可作連續攻擊，但攻擊範圍很短。

鎚仔
取得鎚仔的角色會自動攻擊。

蕃茄M
能回復100%的傷害值。



生命之心
能完全回復傷害值。



星星
取得後在特定時間內無敵。



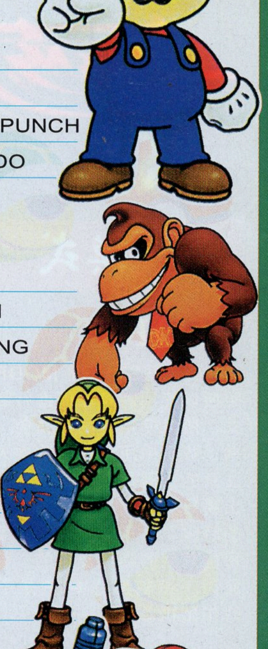
青龜殼
拋它出去時，便能攻擊對手。



紅龜殼
基本上與青龜殼相同，但會追着角色來攻擊。



角色指南



瑪利奧

指令	招名
B 掣	火炎球
B 掣＋3D ANALOG ↑	SUPER JUMP PUNCH
B 掣＋3D ANALOG ↓	MARIO TORNDO

D.KONG

指令	招名
B 掣	GIANT PUNCH
B 掣＋3D ANALOG ↑	SPINNING KONG
B 掣＋3D ANALOG ↓	HAND SLAP

林克

指令	招名
B 掣	回力鏢
B 掣＋3D ANALOG ↑	回轉斬
B 掣＋3D ANALOG ↓	爆彈

沙姆斯

指令	招名
B 掣	CHARGE SHOT
B 掣＋3D ANALOG ↑	SCREW ATTACK
B 掣＋3D ANALOG ↓	炸彈

YOSHI

指令	招名
B 掣	生蛋
B 掣＋3D ANALOG ↑	拋蛋
B 掣＋3D ANALOG ↓	HIP DROP

卡比

指令	招名
B 掣	吸入
B 掣＋3D ANALOG ↑	FINAL CUTTER
B 掣＋3D ANALOG ↓	STONE

FOX

指令	招名
B 掣	BLASTER SHOT
B 掣＋3D ANALOG ↑	FIRE FOX
B 掣＋3D ANALOG ↓	REFLECTOR

比卡超

指令	招名
B 掣	電擊
B 掣＋3D ANALOG ↑	瞬間移動
B 掣＋3D ANALOG ↓	落雷

製造商：YUKE'S　發售日：發售中
售價：港幣358元
FIG／1-2P／MEM／1-BLOCK

文：天草四郎 時貞



封神領域



遊戲模式

STORY

這一個STORY MODE，是依照所以使用的角色而進行戰鬥的模式，所以使用不同的角色，就只會遇上故事中所會遇到的敵人；而要注意的，就是賽例是以一個回合作出勝負。當到了戰鬥前或戰鬥完畢的時候，大家都可以從對話中知道每位角色的關係及目的；就這一個原因，遊戲進行中2P是不可以隨時作出挑戰。





SURVIVAL

顧名思義，這一個模式在開始時是以一行能源BAR來與電腦作出對戰，當勝出了一名電腦，就會因應你那一場的戰鬥表現而作出一定程度的能源回復；當然，這一個模式的電腦角色是會無休止地出現，直至你能源全失，戰鬥才會停止。所以這是一個給自己考驗的「至死方休」模式。

VS

這一個對戰模式，大家除了可以在這處與朋友對戰之外，大家亦可以按L1或R1來選擇對戰場地，又或者按L2或R2來調較角色的強弱。



PRACTICE

給大家作出訓練的模式；大家除了可以在這裏訓練一下招或的使用技巧之外，在這裏還可以觀看電腦所説明的操作方法，而且深入淺出，所以在未接觸過這一隻遊戲的話，就最好在這處練習一下吧！



OPTION

在這裏可以設定遊戲的難易度、決勝回合、音聲、記錄或讀取遊戲進度、鍵的變換、特殊設定等等。

1P BATTLE

這就是一個普通的戰鬥模式，賽例以三盤兩勝制為準，而2P可以隨時作出挑戰。

操作説明

移動系

→：前方移動
←：後方移動
↑：畫面內側移動
↓：畫面外側移動
接近對手時→＋□：走到對手的背部
↑↑＋□：跳躍

通常攻擊系

近距離△：按一下的話就會向對手作出連續2發的攻擊；在期間按多一下△，就會變成3發攻擊，又或者可以在按多一下△時＋任何方向，就可以令第3發的攻擊方法轉變，就算使用必殺技亦可以
遠距離△：在遠距離的時候按△，就會使出一記飛道具，若再按多一下，就會變成2發飛道具，繼續按多一下，就會再變為3發的飛道具
↓↓＋△：可以令對手浮空的招式，得手後可以作出空中追打
←→＋△：平常時只會作一下攻擊，但若對手在浮空狀態的時候，你這一招就會變成了空中的3連攻擊了
↑↑＋△：可以作出空中攻擊，若是與對手較近距離的話，就會跳到對手背後作出空中背後突擊

突進系攻擊

緊按→時＋△：向前方行走時的直接攻擊
緊按←時＋△：向後方行走時的直接攻擊
緊按↑時＋△：向畫面內側方向行走時的直接攻擊
緊按↓時＋△：向畫面外側方向行走時的直接攻擊

必殺技攻擊

→＋△：必殺技1
↑＋△：必殺技2
←＋△：必殺技3

捕捉系攻擊

↓＋△：如同一般對戰格鬥遊戲的投技，不過並沒有距離限制，若在不同的距離使用得手的話，使出時的招式會有所改變。另外若使出時尚未得手或失敗，大家是可以按下□來取消動作的

超必殺技攻擊

←→＋△：在擁有力量水晶的狀態下，是可以使出這一招威力極大的超必殺攻擊；使出後角色會放出一顆力量水晶，擊中對手的話就可以給他一個巨大的傷害，不過對手的飛道具攻擊是可以抵消力量水晶，這一點大家要絕對注意

防禦

□：防以防禦對手的攻擊；若是對手放出飛道具系攻擊，在臨擊中你的一剎那才防禦的話，就可以將其反彈回去；另外，若對手使用中或遠距離的捕捉攻擊，大家亦可以用這一個鍵來立即解圍



倒下時

倒下時按↑：起身時作畫面內側迴避
倒下時按↓：起身時作畫面外側迴避

崩潰時

崩潰時連按□或△：在崩潰時只要連按□或△，就可以加快速度清醒，避免對手繼續向你作出巨大的傷害

儲氣動作

緊按△：當緊按△時，會看見黃色BAR出現在能源BAR上，若黃色充滿了一行綠色能源BAR，力量水晶就會儲到一顆；至於最大的力量水晶儲存數則是三粒

浮空時

浮空時按□：若是被對手擊至浮空，只要按下□鍵，就可以作出受身，以免對手作空中追打

角色介紹

真正之英雄——完全懲惡
DANZAIVER／神鏡 衛
職業：特異監察官
性別：男
年齡：21

玻璃之魔法使——
ALTY AL LAZEL
職業：巫師
性別：男
年齡：15

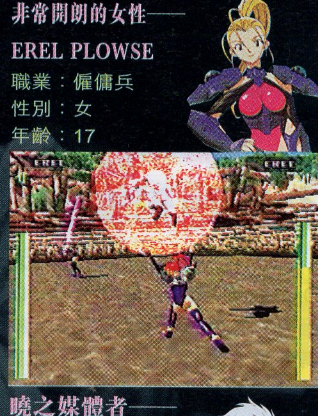




興闇纏上的男人——
天法院 慧矢(KEIYA TENPOUIN)
職業：陰陽師
性別：男
年齡：24




非常開朗的女性——
EREL PLOWSE
職業：僱傭兵
性別：女
年齡：17



熱血格鬥少女——
姬野 翠
(MIDORI HIMENO)
職業：格鬥家
性別：女 年齡：18




守護天使——齋月 刹那
(SETSUNA SAIZUKI)
職業：守護者
性別：女
年齡：14



爆裂的NICE GUY——
G'VANISH'GREGMAN
職業：獎金獵人
性別：男
年齡：36



曉之媒體者——
LINEDWELL RAINRIX
職業：精神病患者
性別：男
年齡：20



超純粹——幽攔
(KAKURINE)
職業：女祭師
性別：女
年齡：10010



絕對存在——
IHADURCA
職業：女巫
性別：女
年齡：23



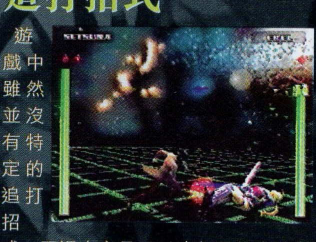
POWER UP必殺技

遊戲中除了超必殺技會損耗一顆力量水晶之外，其實每人還有一至兩招是會損耗一顆力量水晶，這就是POWER UP必殺技了，只要大家在使出那一招特定必殺技時緊按着鍵，就會使出威力與超必殺技同等巨大的POWER UP必殺技。



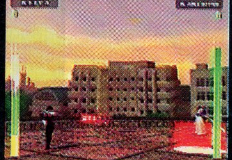
追打招式

遊戲中雖然並沒有特定的追打招式，不過大家是可以自行尋找出該角色的追打技，而最為廣泛的，都是跳躍攻擊了(↑↑+△)。當然，除跳躍攻擊之外，還有其他招式可以作追打用途啦。



捕捉攻擊的用途

捕捉攻擊除了在對手不為意的時候使用之外，大家還可以在對手遠距離放飛行道具時作遠距離反擊，因為由於捕捉攻擊是自動導向，所以在那一個時候的確十分有效。

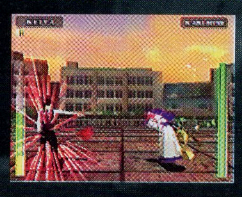


對付空中受身

當對手被你擊至浮空的時候，許多時都會立即受身，以免再被你追擊，不過大家可以在對手受身的時候，轉用捕捉攻擊來應付，這樣對手在受身落地的一瞬，就會再次中招。

必殺技1的活用

每位角色的必殺技1，對手中後都會出現一個麻痺狀態，在這一個時候大家可以立即再次攻擊對手；不過要注意的，就是不可以再用浮空攻擊及必殺技1來再令對手處於不能行動的狀態，否則對手只會在中了招後吹飛得遠遠，所以通常在得手後還是以超必殺技或POWER UP必殺技攻擊比較好。



隱藏秘密

IHADURCA的使用條件

若要使用最終BOSS——IHADURCA的話，就必需在STORY MODE中將特定數目角色爆機，這樣就可以使用強勁的最後BOSS——IHADURCA了。

角色的第三種衣服及顏色

若要取得該位角色的第三種衣服及顏色，就需要在STORY MODE中爆機，這樣在其他的模式中，就可以選擇該位角色的第三種衣服及顏色了。



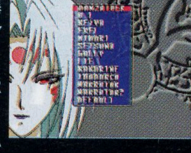
EXTRA中GALLERY取得法

只要打爆一次STORY MODE，GALLERY一項就會在EXTRA OPTION中出現。



EXTRA中NARRATOR取得法

只要打爆一次STORY MODE，NARRATOR一項亦會在EXTRA OPTION中出現。



選擇角色獨有姿勢及取得VOICE COLLECTION

若是該位角色的勝利次數到了某一個數目，這麼他的VOICE COLLECTION就會出現，而且在選擇角色的時候，左上方會出現一項8／8，大家亦可以按下△來轉換獨有姿勢。



攻擊法則

由於這一隻格鬥遊戲沒有上、中、下段之分，所以大家就要以通常攻擊及捕捉攻擊為主要二擇攻擊為中心，來向對手進攻，以下的共通攻擊路線是十分有效，大家可以作一個參考。



製造商：FROM SOFTWARE
發售日期：預定1999年春季發售　售價：未定
/ ACT/ MEM/ 2P

TEXT：赤目黑龍

FRAME GRIDE

全新場地．對戰畫面大公開

全新地形多面睇

上一次酒井明兄已經為大家大家致介紹過有關快將推出的Dreamcast遊戲《FRAME GRIDE》的故事內容，而且亦為大家講解過有關遊戲之中的不同模式，相信大家一定會對遊戲的其他東西會有非常大的興趣，現在就為大家介紹一下最新公開的戰場。

BATTLE FIELD 1

外觀

唔……單從外表便可以估計這地方是一個非常神聖的地方，看那種高高在上的氣勢，再加上在西方的落日科照，更加顯得這場地的氣派不凡，而且，這裏本身便是一個非常有規模的比鬥場地。

戰術

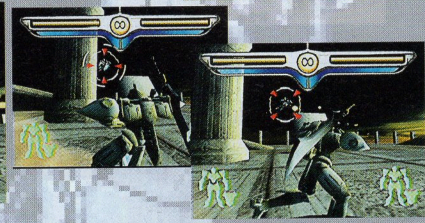
一看便知道，這裏上演的戰一定會是非常激烈的白兵戰，因為這裏可以給機體作為掩護的地方真是非常少，所以，要耳勝的話一定要採取主動，否則便一定會被敵人擊倒。





連環逐格睇

在這個華麗的場地之上，其實不是沒有可以穩藏自己的地方，不過如果遇着以下的情況，敵人便可以完全的控制戰果了。



BATTLE FIELD 2

外觀

真是非常沉鬱的氣氛，這個山洞和之前的場地可說是完全不同，在這裏沒有之前的氣派，換上的是一種令人凝神屏息的氣氛，加上那些一線一線的曙光，使氣氛更加迷離，單看此情此景已經令人非常着迷。



戰術

在這裏的戰鬥又是和之前的完全不同，因為在這裏有非常多的掩護地方，單是那些粗大的石柱已經是要好好利用的掩護，然而，高低不平的地勢又是敵人可以用以藏身的地方，這場地果真是危機四伏呢！



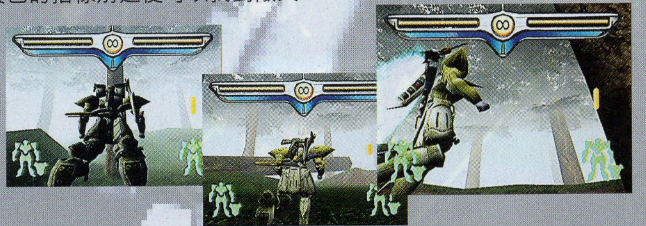


連環逐格睇

就如上文所說，利用高低地型在這場地之中是非常有利的，不過，如果敵人是利用誘敵之計，形勢便會完全不同。

謎之 BATTLE FIELD

這似乎是一個非常大的森林，不過，為何在畫面之中沒有任何的敵人出現，留心一看，那黃色的指標便是在遠處敵人的位置，只要一直跟着黃色的指標前進便可以找到敵人。

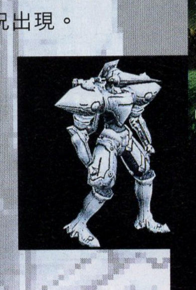


對戰場面大公開

在這遊戲之中，除了故事模式之外，還有一個對戰式，這個對戰模式是採取分割畫面的形式來進行，這是最美中不足之處，然而，有了Dreamcast本身的運算功能，相信分割畫面之後，動作方面也不會有緩慢的情況出現。

新登場機體

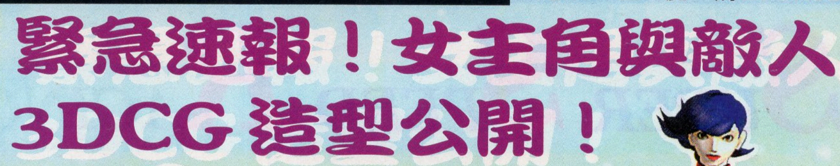
主角機體大家已經見過了，這次新登場的機體相信會是其他的機體，不過，不要以為他們是「雜魚」，單看名貌已經覺得他們非常「有型有款」，尤其是頭部有長矛伸的便更加有特色，至於他們的戰鬥力……這個似乎要到玩遊戲之時才可知曉呢！





製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年發售預定　容量：未定
AVG／MEM／1人

TEXT：聖．魔．劍士FUKUDA



緊急速報！女主角與敵人3DCG造型公開！



© ATLUS 1999



因魔劍之醒覺而背負宿命 女高校生相模桂

距離DC注目作《魔劍X》首次發表已有好一段時間，現在廠方剛公布了其中一名女主角相模桂與及部分敵人的3DCG造型，和神秘組織「三業會」的簡略背景，還是別阻各位雅興快點看下文吧！

▲到底她想要說些甚麼呢？

▲身穿中國風十足的校服裙

▲單純得來帶點冷豔的樣貌

經過CG MODELING後的相模桂，外觀與設定相異不大，而這3張CG圖片她都是沒有拿着魔劍。各位若仔細觀察，便會留意到上方那張圖片她的口是張開的，照估計開發人員應該會替角色進行配音工作，若果是真的話就真的令人期待啊。

▲端莊的相模桂

謎之組織「三業會」與封劍士的交錯關係

《魔劍X》之世界觀是設定在歐洲失勢的近未來國度，從而與美國周旋的新勢力便是日益強大的中國，故此除了先前介紹過的納粹風角色外有不少敵人都很中國化，而當中較具代表性的就是名為「三業會」的秘密組織。據説三業會是封劍士一族（代代相傳守護着劍的族人）的分支流派，為一個以香港作根據地暗地裏活躍於世界舞台的犯罪集團，它繼承了封劍士的思想而信奉着易（占卜的一種），把所幹的邪惡勾當正當化起來，而趁着香港政權交還之時三業會眾幹部便四出活動，其中包括襲擊相模研究所在內。下方是三業會男女性兵士的設定圖，完全帶有金子一馬的詭異氣息。



▲在遊戲中出現的地方包括了世界各大都市，難道三業會的勢力真的伸展至全球？還是有其他身分不明的敵人呢？

三業會男兵士

體型巨大的力量型傢伙，左臂明顯地異常粗壯，而右手所持着的刃盾和他身上的手榴彈有很大的對比。

▲毫無疑問，若被他的刃盾刑到就必死無疑



三業會女兵士

個子比較嬌小玲瓏的女性戰士，以金屬長棍作為武器，此外全身的利刃亦不只是裝飾品，但最有趣的都是她那個鳥形面具。

▲三業會女兵士的造型較為討好

交通工具＆兵器

既然設定為一個近未來的世界，交通工具應該與現時的不會有太大差別。當遊戲進行到需要在地圖上移動時，照計都不會叫女主角以步行來穿州過省吧，事實上是乘坐造型頗特別的飛機作長距離移動的，另外廠方亦公布了敵方所使用的電單車。



▲被稱為Manta的飛機，留意機面是印有三業會之標記的



▲外觀絕對嚇人的電單車部隊，有點末世暴徒的味道

製造商：SEGA
發售日：3月25日　售價：5800日圓
RAC／MEM

文：積奇

SUPER SPEED RACING

追求極速的賽車遊戲！！

前言

繼《RALLY 2》後，SEGA的賽車遊戲第二作便是這個《SUPER SPEED RACING》了！和RALLY不同的是，這個並不是以越野為題材，而是一隻講求速度感的方程式賽車遊戲。


■這個大直路少說也有400米。


■引擎的聲音和真實的亦相差不遠。


■以街道為背景作賽。

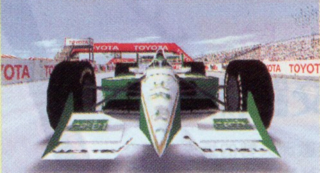
賽道與車隊

遊戲內出現的賽道是完全忠於真實的，它們全部共有19種類，除了有在賽車場上的賽事外，更有以街道為背景的賽事啊！另外，在這個作品內更收錄了17個賽車隊伍，27名實名車手，對這方面有興趣的朋友一定要密切留意了！

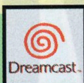
CART全力協助的作品

所謂CART，亦即是ChampionShip Auto Racing Teams的簡稱，是一個主辦方程式賽車的團體。和F1不同的是，CART的限制一般來說較F1寬鬆，而賽車的平均速度亦較高(最高記錄有385km／h)。自1979年興起後，CART現在已成為美國燙手可熱的賽車運動，真至今年4月，這項運動更推展至日本。


■賽事的限制較F1為少。


■車隊和車手是使用實名。


■最高速度有385km之多啊！



製造商：IMAGINEER　發售日：預定今春發售
售價：5800日圓
RAC／MEM

文：積奇

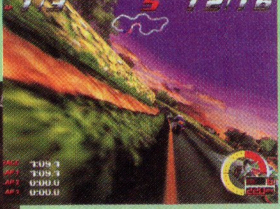
RED LINE RACER

非一般的電單車遊戲！

前言

DRAEMCAST Fans期待已久的電單車遊戲《RED LINE RACER》終於推出有期了！PC版時，遊戲以世界最高級畫面水準和簡單的操作、非凡的速度見稱，現在移植為DC版，實在是一眾電單車車迷的喜訊！

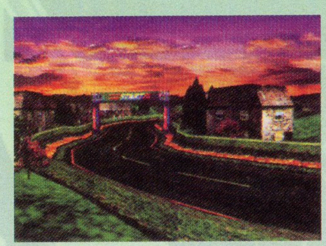
■電腦版的速度可在DC上感受啊！


■除了畫面外，速度亦十分高。

非一般的賽事

除了一般單純的賽道外，遊戲的最大特色便是車手們會在一些野外的地方作賽。比如沙漠、雪道、山道等形形色色的賽道，玩厭了一般賽道的人絕對會滿意！遊戲在DC上推出，除了美麗的背景、賽道等完全移植外，一些細緻的效果亦得以保留了。


■賽道的種類十分多。


■在多邊形的賽道旁，更有細緻的背景。

充滿電影感的REPLAY

賽後的Replay Mode亦是遊戲特色之一，除了一般用來作賽的視點外，玩者更可以選擇多角度的視點重看，在不同的角度欣賞賽事，就是不落場玩亦有其趣味啊！


■這個視點充滿迫力。

製造商: BANPRESTO 發售日: 1月28日
售價: 6800日圓 記憶: 3個BLOCKS 容量: CD-ROM
RPG/MEM

TEXT BY: 小健健



SUPER HERO 作戰

日本超級英雄於PlayStation上大集合!!

大家也知道,眼鏡廠BANPRESTO那《超級機械人大戰》系列極受港日玩者歡迎。WELL,也許是因為遊戲中的機械人大家都十分熟悉,有些更是陪住大家一起長大的。

現在,繼以超級機械人為題材的遊戲後,BANPRESTO就推出一隻以動畫及特攝英雄為題材的遊戲,這就是現在要介紹的《SUPER HERO作戰》!!(WELL,甚麼是特攝?即是那些以真人演出,但運用大量特殊效果及攝影方法的片集,經典的好像《鹹蛋超人》、《幪面超人》等等就是了)

玩甚麼的呢?



雖然這遊戲的風格好像跟《超級機械人大戰》十分接近,但其實在遊戲系統上可說是各有不同。在《SUPER HERO作戰》中,玩者就像玩其他RPG般,在一些由CG製作的版圖中冒險,繼而打下敵人呀升下LEVEL,當然還會遇上「各路英雄」,令你的伙伴數目增加。除此之外你還可以為你的隊員裝上ITEM,用以提升他某種能力啊。



遊戲特色其之一:新舊特攝英雄&高達聯手對抗惡黨!!

既然說到這是一隻以動畫及特攝英雄為題材的遊戲,那麼遊戲內又有那些角色可供玩者使用呢?

高達系:

在這裏的高達跟《超級機械人大戰》的有點不同,這就是M.S.內的駕駛員是固定的。而高達們的特色是整體能力都比較高,而且在整編故事上都擔當着較重要的角色。但不能裝備一些能防止異常的道具可說是它們的一大弱點。

宇宙刑事系:

相比起高達們的體積,宇宙刑事只不過是一些等身大的英雄而已~~。不過,不要少看他們「人仔細細」,因為他們卻有較大的攻擊力及豐富的特殊能力。但是,由於他們的防禦力及HP都比較低,所以是不宜作拖延戰的。不過玩者卻可替他們裝上提高防禦力的道具以補其不足。

鹹蛋超人系:

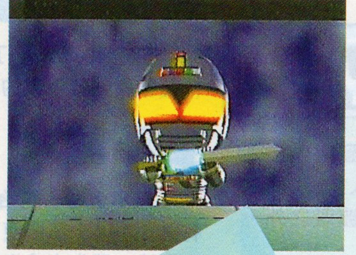
在某些情況下,於戰鬥開始之時,玩者只能使那未變身前的狀態,不過在這個狀態下所發揮到的功能可真是「有限公司」到極!所以玩者可要用「變身」這特殊能力令他巨大化。不過變身的狀態卻只能維持1 TURN。所以有時打些嘍囉時連身都未變完,BATTLE已經打完了。故此,他們在戰波士時就可大派用場。

電腦奇俠系:

敏捷度較高的角色們,而且能得到很多強化道具的協助,所以他們往往是先頭部隊的最佳選擇。除此之外,他們還有些能作全體攻擊的必殺技、及可利用道具將於瀕死狀態的隊友拯救回來。由於他們有此等優點,令他們成為隊中不可或缺的份子。

遊戲特色其之二:收錄了大量真實MOVIE及CG動畫!!

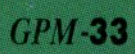
噢,看變身英雄變身,當然是看原裝版本的才夠原汁原味啦。所以遊戲內,就收錄了好一些原裝版本的變身片段,好讓各特攝迷回味一番。除此之外,遊戲中還有一些開發者原創的CG片段,好像一些必殺技就會用這些CG片段來表達,看起來可真迫力大增啊。











新GAME介紹

製造商：SHOEISHA　容量：CD-ROM　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：2~6 BLOCKS
SLG/MEM/1P

BY：機佬 • 非洲

製造！GAME CENTRE 遊戲人生

電子遊戲的出現差不多已經有半個世紀了，遊戲的類型日新月異，業務用遊戲市場到現在已有一定的規模。不知道各位讀者在那一年才接觸到電子遊戲呢？在遊戲中一共有1300個遊戲出現，當中會有不少的經典遊戲的啊！不過可能近期的遊戲讀者們會比較熟悉，怎樣也好吧！現在便介紹這遊戲的玩法及一些資料讓大家參考。

遊戲模式

這遊戲分為SENARIO MODE及經營MODE這兩個模式：

SENARIO MODE由1978年1月開始直到1998年8月這20年期間，玩者要完成一共20個條件，才可以完成遊戲，不過要記着如果連續3個月都是赤字的話，便會宣告玩完。在完成了遊戲之後，便會出現一個GALLERY MODE，裏面會有什麼便賣個關子吧。

經營MODE　由1978年1月開始直到1998年8月這20年期間，玩者要阻止遊戲機中心倒閉，在完成了之後便會顯示玩者的技術等級。跟SENARIO MODE一樣，如果連續3個月都是赤字便會GAME OVER。

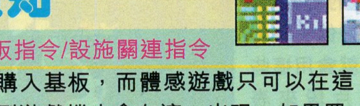




操作方法

方向掣	選擇項目/浮標的移動
○	決定
×	取消
START	開始遊戲
L1	改變遊戲速度
R1	跳過文字訊息
R2/ L2	左右回轉視點

經營須知



機體指令/基板指令/設施關連指令

購入指令	購入基板，而體感遊戲只可以在這裏買到，一些大型遊戲機也會在這裏出現，如果買一些人氣度4或以上的大型機，會比較着數，因為除了有機殼之外，還會內置遊戲基板。至於有的
賣出指令	先要將機殼或基板收入倉庫才可以賣出，而賣出的價錢多數是原本的一半左右。
倉庫指令	將在店內的機殼或基板收回倉庫，筆者建議將一些耐久力低而且人氣度低的收起，然後便賣掉它。
移動指令	改變店內物品的位置。
設定指令	只有基板指令中才會有這一項，可以設定遊戲的收費及難度。

經營關連指令

今月經營狀況	玩者可以在這一項中知道顧客的層面、店舖的收支、機體及基板的數量以及顧客們的評價。
每月經營狀況	基本的資料是跟之前的一樣，不過這裏是以每個月為單位的。
雜誌情報	在1月、4月、7月及10月這4個月才會出現，玩者可以在這裏看到注目的作品及可以預計到會有什麼流行的遊戲。
簡易情報	利用放大鏡了解部機的人氣度及耐久值，這樣便可以知道那一些遊戲不受歡迎了。
顧客評價	查看在店中顧客的心態及意見。

店關連指令

員工指令	分為接待員、清潔工人和維修技師3種，在開始時每種聘請1個已足夠。
擴張指令	加大店舖的面積，會花掉不少的金錢。
內裝指令	進行大裝修，在裝修後的3個月內人氣度會上升，但費用也不少。
建議指令	顯示該版的過關提示，只會在SENARIO MODE出現。
劇本指令	顯示該版的過關條件，同樣地只會在SENARIO MODE中出現。

系統關連指令







沒有什麼大不了，只是進行儲存和讀取遊戲的進度。

耍手段

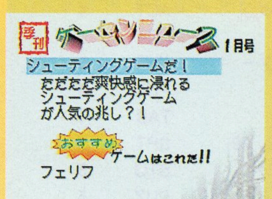


基本上在一開始的時候，玩者只要有數（3~4）部機便可，最好便有一部汽水機，因為它會有固定的收入，至於工作人員方面，每種1個便足夠了，這樣便可以省回不少金錢，如果店內的機體多的話，可以考慮多請一個維修技師，在平衡收支兩個月左右便開始賺的了。

一些如占卜機及公仔機等這一類的機，人氣度可以維持到一段相當長的時間。在設置遊戲機時最好將一些人氣度較高的放在接近入口的位置，這樣便可以吸引到客人的注意，如果只放舊遊戲在門口，客人便會以為沒有新遊戲到的了。

當有了固定的收入之後，玩者便可以開始設置一些提高店內質素的設備，如自動找換機、盆栽發銅像等，這一些設施都可以提高客人對店子的評價。在基板設定方面來說，難易度方面最好設定為NORMAL，至於價錢設定為200日圓一局都可以的。

趕上潮流



要人氣度高的遊戲才會多人玩，不過並不是每一個遊戲都可以「長壽」的，之前也有說過的了，代幣遊戲的人氣度是可以保持得較長的。所以玩者要時常調查自己的遊戲機的人氣如何，如果人氣度低過2的話，最好便換過新的遊戲了。要知道流行什麼遊戲，看看每個月的遊戲雜誌便一目了然。



■暑假時會特別多人



■大型機的人氣度可保持得較長

20年完美遊戲表

20年的時間內會出現什麼好玩的遊戲呢？如果買了一些不受歡迎的遊戲回來便要蝕水了，在以下的表中玩者可能會發現一些熟口熟面的遊戲，如什麼《RING OF FIGHTER 98》、《STREAM FIGHTER》及《石拳3》等這一些「名作」，不過遊戲的名字便是以近音的形式出現，這是遊戲有趣的地方之一。雖然有很多的遊戲，但真正有價值的，人氣度最少都要在4以上，看過以下的表後，希望玩者在買基板的時候會幫得上忙吧！



■使用簡易情報便可以知道各部機的人氣度

客人要求

客人會在各時段都會有不同的心理狀況，在他們的頭上會出現特別的圖示，在以下會說明一下圖示的意思，玩者如果發現太多客人都有要求的話，不妨改一改啊！

在進入之前：

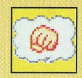

希望會有動作（アクション）遊戲玩

希望會有智力（プズル）遊戲玩



希望會有桌上（テーブル）遊戲玩

希望會有格鬥玩

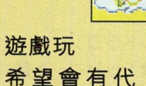


希望會有射擊（シューティング）遊戲玩



希望會有麻雀遊戲玩

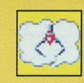
希望會有運動（スポーツ）遊戲玩



希望會有代幣遊戲玩



希望會有體感遊戲玩



希望會有夾公仔機（プライズ）

希望會有汽水機、希望會有自動找換機



客人在玩時：

滿足

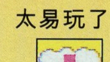


不滿

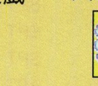


客人玩完遊戲後：

玩另一些遊戲



太易玩了



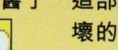
太難玩了



太貴了



遊戲太舊了



這部遊戲機是壞的



客人離開時：

覺得很好，會再來



很不滿



1978

遊戲名稱	類型	人氣度
ボトン	ACT	5
コンピューターロセロ	TAB	5
サーカスフォーカス	ACT	4
スペースインバーター	STG	5
アイレルインバーター	STG	4
スペースガオー	STG	4
ルーンベース	STG	4
クモ	麻雀	5

1979

遊戲名稱	類型	人氣度
ジャラクシーウオーズ	STG	5
フェリフ	STG	4
模作	ACT	4
ジャラクシアン	STG	4
平安京レイリラン	ACT	5
ペットオン	ACT	5
モナカGP	SPT	4
スペースインバーターP2	STG	5
ロン麻雀	麻雀	4

1980

遊戲名稱	類型	人氣度
ボックマン	ACT	5
スクランズル	STG	5
レッドダンク	ACT	4
ビンガート	STG	4
サスケVSラマンダ	STG	4
タンクボフェミアン	ACT	5
クレイジーマルーン	ACT	4
コンガ&バルール	STG	5
クレイジースライマー	ACT	5
ムーンクレンザー	STG	4

1981

遊戲名稱	類型	人氣度
ジャラガ	STG	5
ウイックス	TAB	4
リバーガトロール	ACT	4
戰局マージャン	麻雀	4
ボスコミアン	STG	4
スペースシンカー	STG	4
ドンキーロング	ACT	5
マリーX	ACT	5
クロッガー	ACT	4
レート16	ACT	5

1982

遊戲名稱	類型	人氣度
タックズカン	STG	4
ザクザク	ACT	4
ペンペン	ACT	5
ミッチョンX	STG	5
クローズ麻雀	麻雀	5
チャイムパイロット	STG	4
ボライ	ACT	4
スーパーボックマン	ACT	4
タイムドンペル	STG	4
パンポコ	ACT	4
ミズボックマン	ACT	4
ラビウス	STG	5
プロいテニス	SPT	4
ドンキロングJr.	ACT	5
ミスターBe！	ACT	4
ボールコリジュン	體感	5

新GAME介紹

1983

ジャンプオンベースボール SPT 4
フロイトライン ACT 5
ゴックンローブ ACT 4
ソマリブラザーズ ACT 4
エスカレーターアクション ACT 4
10マイルファイト SPT 4
トロピカンエンジェル SPT 4
ボックル＆ボルン ACT 5
ヤッピー ACT 5
インスパイアル STG 4
レクセリオン STG 5
キッピーレース SPT 5
スターチャッカー STG 4
ドンキーロング3 ACT 4
ポンチアウト SPT 5
ビックリプロレスリング SPT 5
サイバーオリンピック SPT 5
ミスターBe vs ユニコーン ACT 4
アメリカ横斷スーパークイス TAB 5
スターウオール STG 5
ボールコリジョン2 體感 5

1984

空手道路 SPT 4
ガイロジャイン STG 4
モンモン ACT 5
ドラゴンハスラー ACT 4
ゴルアーガ塔 ACT 5
19-42 STG 5
クロプター ACT 4
ロセロ TAB 4
スーパーポンチアウト SPT 4
ボックランド ACT 5
フォーテーションZ STG 5
マーブルゴットネス ACT 4
ジャプラス STG 4
スーパーラビウス STG 4
スターフェイス STG 4
サイバーオリンピック84 SPT 5
スパルカンX 格鬥 5
神社くん ACT 5
フリスキー ACT 5
ロードファイナー SPT 5
ザンターストーブ STG 4

1985

エグゼドエグエグ STG 5
ガンスロース STG 5
飛龍の手 格鬥 4
魔法村 ACT 5
イー•アル•サン•スー 格鬥 5
ヒゲの傳説 ACT 4
グラダイス STG 4
フィールドウォンバット ACT 4
にっき ACT 4
現狀の狼 ACT 5
ヘイガーヘリ STG 5
ツインぶー STG 5
テラクレンザー STG 4
侍•一日本 ACT 4
ステナンカー ACT 4
メラデューク ACT 4
メントロクロス ACT 4
ロードライナー3 PUZ 4
ハングネオン 體感 5
スペースマリアー 體感 5
ガンコレッド ACT 4
マイムギャル ACT 4

1986

IMARI ACT 5
黃金の砦 ACT 4
カルカット ACT 5
バブルボンブル ACT 4
ワンダートーイ ACT 5
マルゴシの戰士 ACT 5
獅子怪界 ACT 5
タンブリドリブル SPT 4
ファンタジックソーン STG 4
ローリングヨンダー ACT 4
アルカタノイド TAB 4
アフックスキッド ACT 4
マインドポケット SPT 4
ハレーズホレット STG 4
イシドーの復活 ACT 4
源平相馬傳 ACT 5
サラマンダラ STG 5
フェロモンの鍵 ACT 4
麻卓 麻雀 4
ザ•魔球拳リアルタイプ TAB 5
アクトラン 體感 5
ザンダーレクター 體感 5

1987

R-ナイフ STG 5
ストリームファイター 格鬥 5
ガライアツ STG 5
ダンブルドラゴン 格鬥 5
熱血學校ドッジボール部 SPT 4
飛行豆 SPT 4
19-43 STG 5
エイリアンメンドローム ACT 4
混戶亂 ACT 4
ドラゴンスピード STG 5
ボックマニア ACT 5
ぶたまん ACT 4
A-TAX STG 5
究極サイダー STG 5
お忍 ACT 4
スーパーウイックス TAB 4
スーパー麻雀P2 麻雀 5
ラスターバーナー 體感 5
オペレーションダルク 體感 5
ファイヤーラップ 體感 5
ミッドライトガンディング 體感 4

1988

ジャラガ'88 STG 5
香港 PUZ 4
忍者中堅傳 ACT 5
超絕倫人ゲラボーマン ACT 4
コールドコート SPT 5
スポーツスタジアム SPT 5
アサルトン STG 5
19-43改 STG 4
大魔法村 ACT 5
ニンジャウオリアンズ ACT 5
ロストコールド STG 4
イメージフライト STG 5
テロリス PUZ 5
イメージースライマー2 ACT 4
スーパー混戶亂 ACT 4
スプラッシュハウス ACT 4
ハイジン STG 4
スーパー麻雀P3 麻雀 4
アームキャンプ 體感 4
チョイスH.O 體感 5
ギャラクシーフォール 體感 4
パワードリトフ 體感 4

1989

R-ナイフ2 STG 5
スポーツバレーボール SPT 5
大號泣 STG 4
ヘルファイト STG 4
ゴールデンバックス 格鬥 4
ストライダーきみゅう ACT 4
電池を喰らう ACT 5
ファイナルファイター 格鬥 5
スラットポイント PUZ 4
ボルフィード TAB 4
スーパースタジアム'89 SPT 5
豆！豆！豆！ STG 5
香港2 PUZ 5
ダンブルドラゴン2 格鬥 4
ドカデン TAB 4
ワルキューリの傳説 ACT 5
マリア88 STG 5
クイズカプトンワールド TAB 5
究極のロセロゲーム TAB 4
ガライアツ2 STG 5
ブロクシート PUZ 4
スーパーモナカGP 體感 5

1990

あさってのジョー SPT 4
カダッス ACT 4
ガンフロメンティア STG 5
コケムス PUZ 5
現狀の狼2 ACT 5
U.S.レイジー STG 4
雷光 STG 5
麻雀プルプルウォーズ2 麻雀 4
エドワードランデプー ACT 4
エイリアンストリーム ACT 4
スーパースタジアム'90 SPT 4
キャメルアライ TAB 5
ガールズパニック TAB 5
區意圖捕物劇 TAB 5
スノーブラスターズ ACT 4
サテナと大冒險 TAB 4
パロダイスだ！ STG 5
ムーンウォッカ ACT 4
19-41 STG 4
コケムス2 PUZ 4
T.M.M.T. スーパー忍者 格鬥 5
ドラゴンサイバー STG 5
MT-12 STG 4
ファイヤーラップ2 體感 4
スペースズガン 體感 4
ソニックブラストサン 體感 4

1991

クイズ何國志 TAB 4
出たな！ツインぶー STG 5
ハチャメカファイター STG 4
電牙 STG 5
ワンニャー3 ACT 5
ストリームファイター2 格鬥 5
キャプテンコマンダー 格鬥 5
モシモギャング•ザ•ビデオ STG 4
スポーツハレー'91 SPT 4
ゼクセクシー STG 5

メタルホワイト	STG	5
畫廊神話	格鬥	5
クイズ殿様の多望	STG	5
ドロップドロップ	PUZ	5
クイーンオボドラゴンス	ACT	4
シルク	STG	4
ザ・チンプソンズ	ACT	4
クイズでDO！DO！	TAB	4
ファーストリソート	STG	4
ファイナルマージャン	麻雀	4
スタープルプル	體感	5
スティールハンガー	體感	4

1992

R-ナイフLEO	STG	4
畫廊神話2	格鬥	5
モシモギャング・ザ・パズル	PUZ	4
ストリームファイター2'	格鬥	5
ファイナルサターフェイス	STG	4
ぴよぴよ	PUZ	5
虎龍の拳	格鬥	5
サンダーカバーコップス	格鬥	5
カブトンワールド2	TAB	4
キングオブロンスカーズ2	格鬥	4
グランドヒーローズ	格鬥	5
所さんのま~じゃん	麻雀	4
獨占王	SPT	5
モータルバンデット	格鬥	4
ウオークをながせ！	PUZ	4
ゴールデンバックス2	格鬥	4
電池を喰らう2	格鬥	5
それいけポポロジー	景品	4
バーチャルレーシング	體感	5
スティールハンガー2	體感	4
リーサルロンフォーサーズ	體感	4

1993

ガールズパニック2	TAB	5
Sストリームファイター2	格鬥	5
イチグン	STG	4
パットトリック'93	SPT	4
スーパー麻雀P4	麻雀	5
畫廊神話スペシャル	格鬥	5
クイズ學問ノタタカイ	TAB	4
スーパースタジアム'93	SPT	4
レイヤーフォース	STG	4
グランドヒーローズ2	格鬥	4
スムライスプライツ	格鬥	4
ラッシュボマー	SPT	4
香港3	PUZ	5
スーパーコート	SPT	5
デントアール	PUZ	4
業血寺家族	格鬥	4
天國エース	STG	5
バーチャルファイト	格鬥	5
ファイターズヒストリア	格鬥	4
雷光2	STG	5
スーチーロンスペジャル	麻雀	5
アクトランナーズ	體感	4
Z-DAY	景品	4
リッチレーサー	體感	5
ジェラシックランド	體感	4
それいけポポロジー2	景品	4
カンナナUSA	體感	5
早押しクイズ砲座決定權	TAB	4

1994

X-TEN	格鬥	5
極上パロダイス	STG	5
Sストリームファイター2X	格鬥	5
ダンジョン&トロールズ	ACT	4
石拳	格鬥	4
パワードガイア	格鬥	4
リンクオブファイター'94	格鬥	5
真サムライスプライツ	格鬥	5
對戰おとしだま	PUZ	5
バブルボブリン	PUZ	4
クイズドレミミグランプリ	TAB	5
ガライアツ外傳	STG	5
バーチャルファイト2	格鬥	5
ヴァンタリア	格鬥	4
ぴよぴよ通	PUZ	5
虎龍の拳2	格鬥	4
スーチーロン2	麻雀	5
エイリンvsプレデーター	格鬥	4
サンバート	STG	4
業血寺家族2	格鬥	4
スポーツバレー'94	SPT	4
痛快ドンドン行進曲	格鬥	4
グランドヒーローズ2 JET	格鬥	5
ギャンバレット	體感	4
サイバーコロラド	體感	4
バーチャルコップ	體感	5
リッチレーサー2	體感	4

1995

リングオブファイター'95	格鬥	5
スーパースタジアム'95	SPT	5
バーチャルストライカー	SPT	5
グランドヒーローズPF	格鬥	5
サイバーゴッツ	格鬥	4
ステークスハンター	SPT	4
バブルボブリン2	PUZ	5
マーマルスーパーヒーロー	格鬥	5
クイズドレミミグランプリ2	TAB	4
スムライスプライツ3	格鬥	5
トニックウイングス3	STG	4
對戰おとしだま學園	PUZ	5
ナクコ・コレクション1	ACT	4
スーパー麻雀P5	麻雀	5
鈍八	STG	4
畫廊神話3	格鬥	4
サイキックフィース	格鬥	4
香港・萬里の長城	PUZ	4
ストリームファイター0	格鬥	4
ツインぶーヤッホー！	STG	5
獨占王3		
ヴァンタリアハンター	格鬥	4
ファイテングハンターズ	格鬥	5
マジカルジュエル	PUZ	4
マッハプレイヤーズ	SPT	4
ラストロマンス2	麻雀	4
ルンルンレーサー	體感	4
セラ・ラリー	體感	5
タイルクライシス	體感	4
バーチャルオンド	體感	5
デイプレーサー	體感	4
バーチャルコップ2	體感	4

1996

クイズにじいろドリーム	TAB	4
スーパースタジアム'96	SPT	4
ステークスハンター2	SPT	4
ストリームファイター02	格鬥	5
石拳2	格鬥	5
まじかるるーと告白大作戰	ACT	4
サムライスプライツ天草登臨	格鬥	4
ダイナサイト刑事	格鬥	5
バーチャルファイト3	格鬥	4
ライコウファイターズ	STG	4
RB畫廊神話スペジャル	格鬥	5
クイズドレミミグランプリ3	TAB	4
進田！對戰おとしだま	PUZ	4
悠久紅蓮隊	STG	5
デッドオアライフ	格鬥	4
マジカルジュエル2	PUZ	4
スーパー麻雀P6	麻雀	5
レイストリーム	STG	5
AOF虎龍の拳外傳	格鬥	5
Xvs·ストリームファイター	格鬥	5
リングオブファイター'96	格鬥	5
ストリームファイターEX	格鬥	5
石拳3	格鬥	5
ぴよぴよSUN	PUZ	5
スライムゴールEX	SPT	5
ルンルンラーサー2	體感	4
ザ・ハウスオブザゲット	體感	4
ドカバキチャンプ	景品	4
ウエーブセンサー	體感	4
アクラジェット	體感	4
ルンルンサーファー	體感	4
ナゴヤウオーズ	體感	4

1997

ポロとファイター	格鬥	4
クイズ・ユアエンジェル2	TAB	4
ときどきスターロード	TAB	4
侍心	格鬥	4
努鈍八	STG	5
SHvsストリームファイター	格鬥	5
マジカルジュエル3	PUZ	4
ドロップレーサー	SPT	4
公立ジャスティス學校	格鬥	4
リングオブファイター97	格鬥	5
ヴァンタリアセイヴァー	格鬥	5
月光の劍士	格鬥	4
スーパー麻雀P7	麻雀	5
アブナイゾチェック	景品	4
汽車でGO！	體感	5
サヨナラハロン	體感	4
ラビットラバー	體感	4
バンドルチャンプ	景品	4
ビックマニア	體感	5

1998

ストリームファイターEX2	格鬥	5
ラストロマンス4	麻雀	5
ファイテングハンターズ2	格鬥	4
クイズ・ユアエンジェル3	TAB	5
香港 真的武勇傳	PUZ	4
RB畫廊神話2	格鬥	4
デッドオアライフ++	格鬥	4
リングオブファイター'98	格鬥	5
ダイナサイト刑事2	格鬥	4
ストリームファイター03	格鬥	5
サイキックフィース2010	格鬥	4
パチンコリアクション	麻雀	4
バーチャルオンド2	體感	5
セララリー2	體感	4
タイルクライシス2	體感	5
バスハングラー	體感	5
汽車でGO！2	體感	5
ビックマニア2nd	體感	5
カンナナUSA2	體感	4

製造商：ASCII　發售日：發售中(1月15日)
售價：7800日圓 容量：96 M
SLG/MEM

By: Agent X

J-LEAGUE TACTICS SOCCER

終於可在N64一嘗領隊的滋味～！！

喜愛足球遊戲的朋友，必定會知道Sega Saturn曾經推出過非常受歡迎的模擬足球經營遊戲《J-LEAGUE創造職業球會》及《J-LEAGUE創造職業球會 2》。現在，在Dreamcast版的《J-LEAGUE創造職業球會》系列尚未發售之際，ASCII便為Nintendo 64推出了一隻模擬足球經營遊戲《J-LEAGUE TACTICS SOCCER》。對於擁有Nintendo 64的球迷來説，自然是非玩不可的遊戲了。

遊戲模式

遊戲模式主要分為：

「J-LEAGUE」(J リーグ)－玩者需要帶領其中一隊J-League球隊，並且以奪取總冠軍為目標。

「UNIVERSAL CUP」(ユニバーサルカップ)－與各國足球代表隊進行比賽的杯賽賽事，玩者則是帶領日本國家隊挑戰世界列強的領隊。惟玩者必須要完成特定的條件，才能進入模式中。

「對戰」－玩者可以選擇與電腦或友人的球隊進行對戰。

「DATA」－進行交換球員等資料的地方。

「OPTION」－對遊戲環境進行設定。

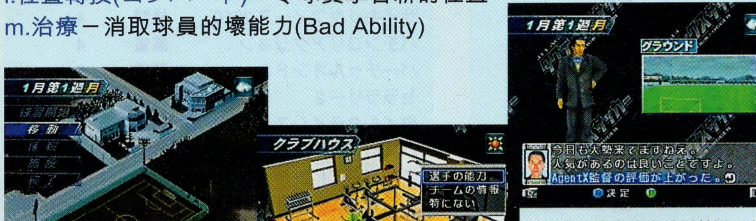
訓練再次展開！！



身為領隊的你，自然要以奪取J-LEAGUE總冠軍為目標；但是究竟如何訓練一隊"將要"成為冠軍的球隊呢？答案是：首先進入「CLUB HOUSE」(クラブハウス)中，選擇「會話」一項。之後，玩者便可以詢問「主教練」(ヘッドコーチ)有關球會和選手的情報；或「體能訓練員」(フィジカルコーチ)來得知各球員的受傷及狀態。

當你掌握了各球員的情況後，便可以進入「練習指示」的「日程」(スケジューリング)中，為各球員決定練習項目，當中包括：

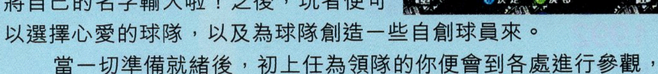
a.傳球(パス)－增加球員在處理傳球及傳中球時的精確度
b.運球(ドリブル)－增加球員的控球(キープ)力
c.射門(シュート)－增加球員的決定力
d.防守(ディフェンス)－增加球員的防守(ディフェンス)力
e.體能訓練(筋カトレーニング)－增加球員的踢球力(キックカ)
f.走動(走りこみ)－增加球員的持久力
g.衝刺(スプリント)－增加球員的瞬發力
h.跳躍(ジャンプ)－增加球員的跳躍力(ジャンプ)
i.休養－回復球員的體力
j.消遣(レクリエーション)－增加球員的幹勁(やる氣)
k.巴西體操(バラジリ體操)－減低球員在練習時受傷的機會率
l.位置轉換(コンバート)－令球員學習新的位置
m.治療－消取球員的壞能力(Bad Ability)



■選擇「移動」便可以進入球會各處了。

■與「主教練」及「體能訓練員」相談，便能知道各球員的情況。

■有球迷來欣賞球隊練習，領隊的評價自然獲得提升。

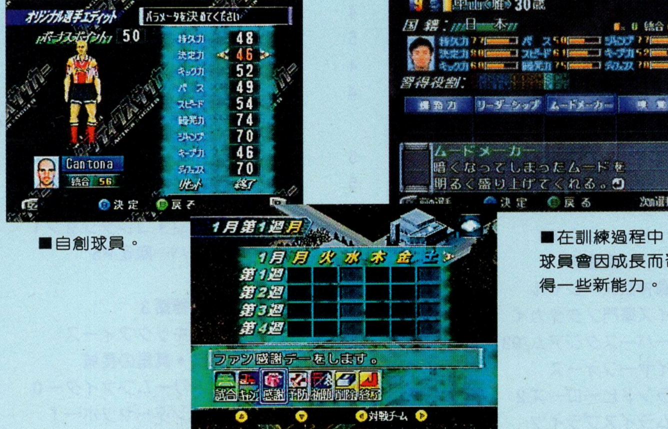


領隊生涯路漫漫～

當玩者進入遊戲後，首件事自然是將自己的名字輸入啦！之後，玩者便可以選擇心愛的球隊，以及為球隊創造一些自創球員來。

當一切準備就緒後，初上任為領隊的你便會到各處進行參觀，當中玩者將會由球會主席中知道球會的目標及球會設施。之後，玩者便可以為球隊設定未來一個月的活動，當中包括：

1.試合－玩者可以選擇其他球隊來進行練習賽事。
2.CAMP(キャンプ)－到訓練場地進行各項練習，其中更會隨季節而出現一些如游泳、溫泉等特殊事件。
3.FANS感謝日(ファン感謝デー)－對一直支持球隊的FANS説句感激，結果自然是增加領隊你的評價。
4.予防注射－所謂「預防勝於治療」，一些疾病如感冒等便可以透過防疫注射來避免。
5.必勝祈願－「求神拜佛」，當然希望球隊獲幸運之神眷顧，而球員的幹勁(やる氣) 亦因此增加不少。
6.代表－與球會代表進行相談，但結果似乎沒人能夠預料……
7.削除－取消先前所設定的活動。



■自創球員。

■在訓練過程中，球員會因成長而習得一些新能力。

■為球隊設定未來一個月的活動！

各練習項目對基本能力影響一覽

在設定練習項目時，玩者應該參考畫面所提供的未來一週天氣預告。因為，若果玩者選擇在惡劣天氣下仍進行練習的話，便會非常容易令球員出現受傷事件。

此外玩者亦可以進入「樣板」(テンプレート)中，預先設定最多10種的訓練組合，然後便再套用於各球員上。當然，如果大家仍覺得過於複雜的話，便不妨選擇一個較為簡易的訓練方法，那就是「おまかけ」了。

在「おまかけ」中，將會提供9種訓練方針予玩者選擇，包括：攻擊、守備、機動、Physical (フィジカル)、GK(守門員)、CB(中堅)、SB(兩閘)、ST(中衛)及SW(清道夫)。玩者可以因應各球員的特性和位置來選擇不同的訓練方針，之後電腦便會自動為球員編排每日的練習項目。



■使用「樣板」的話，便不用每次也作出細緻的調教。





■練習效果主要分為3級：Perfect、Excellent、Good。

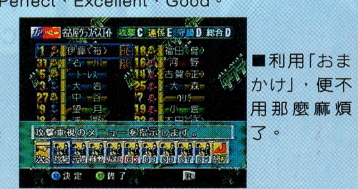
■不同的效果都會對球員能力帶來影響。



■出現特殊事件～！！



■玩者是可以利用「主教練」(簡稱：HC)來加強某球員的練習效果。



■利用「おまかせ」，便不用那麼麻煩了。

■至於利用「體能訓練員」(簡稱：PC)則可以減少球員在練習時受傷的機會率。

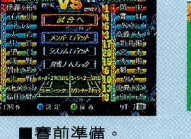
能力＼練習項目	傳球(パス)	運球(ドリブル)	射門(シュート)	防守(ディフェンス)	體能訓練(筋力トレーニング)	走動(走りこみ)	衝刺(スプリント)	跳躍(ジャンプ)	休養	消遣(レクリエーション)	巴西體操(パラジル體操)	位置轉換(コンバート)	游泳(スイミング)	溜冰(スケート)	越野賽跑(クロスカントリー)	溫泉	治療	康復(リハビリ)
體力	-5	-12	-12	-12	-30	-50	-37	-10	100	0	0	0	-12	-30	-25	-50	20	20
幹勁(やる氣)	0	0	0	0	-2	-3	-2	-2	0	20	0	-90	0	0	0	0	20	20
持久力	-2	-2	-2	-1	8	18	-3	0	0	0	0	0	12	-5	22	0	0	0
踢球力(キック力)	-1	0	8	0	20	10	-5	3	0	-1	0	0	10	-3	7	0	0	0
決定力	5	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	-90	0	0	0	0	0	0
傳球(パス)	18	0	3	0	0	0	0	0	0	3	0	-90	0	0	0	0	0	0
瞬發力	0	5	0	0	-2	-3	12	-1	0	0	0	0	-2	15	-4	0	0	0
跳躍力(ジャンプ)	0	0	2	3	3	0	-2	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
控球(キープ)	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-90	0	0	0	0	0	0
防守(ディフェンス)	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0	-90	0	0	0	0	0
故障值	70	50	60	50	50	50	30	60	0	0	0	0	70	50	60	0	0	0

決戰前夕～！！

調子	決定力	傳球(パス)	控球(キープ)	防守(ディフェンス)
絕好調	+10	+10	+10	+10
好調	+5	+5	+5	+5
普通	0	0	0	0
不調	-5	-5	-5	-5
絕不調	-10	-10	-10	-10

球員訓練的成果，主要是透過比賽呈現出來。在比賽前夕，身為領隊的你便會與球員一起進行賽前會議，當中玩者會得知一些球員狀態的情報。之後，玩者便可以為球隊設定正選球員出場名單、球隊陣式及戰術。

在比賽進行中，玩者亦可以對球隊下達2種的指示：戰術及攻擊速度。戰術中，玩者可以指示球隊從「中央突破」、「左翼」或「右翼」向對手發動攻勢。至於攻擊速度方面，則分為「快速」(はやくまわせ)和「緩慢」(ゆっくりまわせ)2種。



■賽前準備。





■遊戲將提供不同的環境及3種視點予玩者選擇。

■入球後的Replay片段。

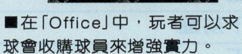
■對球隊下達指示吧！

汰弱留強？！

如果…你覺得球隊的實力未能滿足你的要求的話，是不是需要考慮一下收購其他球員來增強實力呢？現在，你只要進入「Office」(オフィス)中，選擇「會話」與General Manager(球會經理)相談，便可以知道有關海外或其他球員的資料，及領隊的評價；之後，玩者便可以於「移籍」中進行球員買賣的活動。

此外，若果玩者對一些足球用語並不清楚的話，亦可以到「用語集」中尋求答案。





■在「Office」中，玩者可以求球會收購球員來增強實力。



■有甚麼不清楚，都可以到「用語集」中尋求答案。

著名外國球員個人資料

姓名(位置)	真實姓名	國籍	持久力	決定力	傳球(パス)	踢球力(キック力)	速度(スピード)	瞬發力	跳躍力(ジャンプ)	控球(キープ)	防守(ディフェンス)
ドナウジーニョ(FW)	Ronaldo(朗拿度)	巴西	76	96	85	88	97	93	79	98	57
R・カル(DF)	R.Carlos(卡洛斯)	巴西	77	79	64	99	92	83	60	88	77
レオルード(MF)	Leonardo(李安納度)	巴西	78	76	90	80	86	81	70	90	72
ディル・ピルロ(FW)	A.Del Piero(狄比亞路)	意大利	84	85	95	83	86	93	60	96	71
ロービ(FW)	R.Baggio(巴治奧)	意大利	80	82	92	78	81	90	60	93	68
カルティーニ(DF)	P.Maldini(馬甸尼)	意大利	90	68	63	69	88	85	84	79	96
ジーズ(MF)	Z.Zidane(施丹)	法國	82	84	98	86	84	89	76	97	72
ドゥザィ(DF)	M.Desailly(狄西里)	法國	86	66	62	69	75	66	93	79	89
アリガチ(FW)	D.Amokachi(艾摩卡治)	尼日利亞	83	87	58	78	94	89	69	93	46
パピロ(FW)	Kanu(簡奴)	尼日利亞	89	87	71	71	83	81	95	85	52
ムトウス(DF)	Mattaus(馬圖斯)	德國	70	58	61	70	59	58	89	81	90
ヒュルスホフ(FW)	O.Bierhoff(比亞荷夫)	德國	91	88	52	81	82	80	91	76	55
ジアレー(FW)	A.Shearer(舒利亞)	英國	91	92	63	90	89	93	86	82	47
コーフェン(FW)	M.Owen(奧雲)	英國	88	89	50	78	88	96	65	83	44
バティトゥーダ(FW)	G.Batistuta(巴迪斯圖達)	阿根廷	85	92	72	97	86	95	79	95	52
フリード(MF)	J.S.Veron(華朗)	阿根廷	79	86	78	65	86	90	59	91	63
シュケレ(FW)	D.Suker(蘇加)	克羅地亞	69	98	80	84	80	88	74	91	58
バグシッチ(FW)	A.Boksic(波錫)	克羅地亞	81	79	72	69	96	77	87	89	65
キルケンプ(FW)	D.Bergkamp(柏金)	荷蘭	93	89	75	91	81	90	80	90	57
オワール(FW)	Raul.G(魯爾)	西班牙	79	91	90	71	86	84	71	93	70
スビチュビッチ(FW)	P.Mijatovic(米積杜域)	南斯拉夫	62	89	89	74	78	70	68	90	57
ナジ(MF)	G.Hagi(赫傑)	羅馬尼亞	68	79	80	82	79	77	59	87	64
フェア(FW)	G.Wrah(韋亞)	利比利亞	86	76	75	85	89	88	83	85	60
タラボルト(GK)	J.L.Chilavert(捷拉華特)	巴拉圭	75	79	57	96	73	85	81	65	91
コ・ジョンシン(FW)	高鐘秀	南韓	75	72	75	74	76	84	81	75	51
ダイエイ(FW)	A.Daei(戴爾)	伊朗	82	82	57	82	83	74	84	84	37



製造商：HUDSON　發售日：發售中(1月28日)
價格：$358　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG　2P　MEM　對應DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：KOTARO



獸化系統大介紹！



序言

在上期之中，我們已為大家刊登過《BLOODY ROAR 2》的完全出招表，不知對大家有否幫助呢？畢竟，對戰格鬥遊戲最重要的始終是操作方法和遊戲系統，所以有見及此，今期我們則會為大家簡單地介紹一下遊戲的獸化系統與入門之法，希望令大家更能了解遊戲的魅力之處吧！

獸化格鬥·入門之章

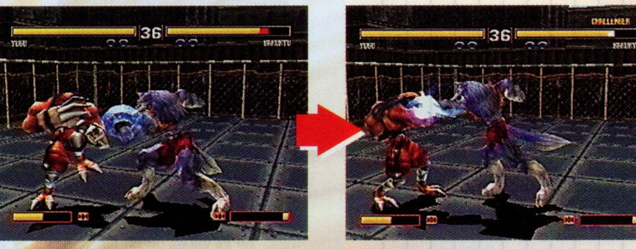
基本操作 & 特殊動作

↖ or ↑ or ↗	跳躍
→	前進
↘	蹲下前進
↓	蹲下
↙	蹲下後退
←	後退
□掣	PUNCH（P）
×掣	KICK（K）
△掣	投技（P＋K）
○掣	BEAST（B）〈人間時·獸化/獸化時·攻擊〉
R1掣	HEAVY GUARD（G）〈COMMAND技中止〉
←←	BACK STEP
→→	QUICK FORWARD
→→	DASH
↓↓	俯伏
受身	吹飛時 *N or ↓＋PK同按
空中GUARD	空中← or N
LIGHT GUARD	↓ or N
HEAVY GUARD	↙ or ←
GUARD ESCAPE	LIGHT GUARD防禦瞬間控桿拉前

概念篇

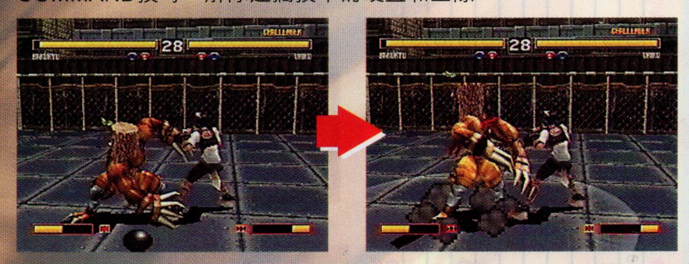
CANCEL POINT

在《BLOODY ROAR 2》中，全部技倆基本共分為三種，他們分別是基本技、連攜技和COMMAND技，其中連攜技比一般立體對戰格鬥遊戲中COMBINATION最大分別的地方，就是存在着「CANCEL POINT」的特素要點，只要在特定的「CANCEL POINT」中輸入COMMAND技，便能夠組合出新的連續技攻擊。



COMMAND中止

至於「COMMAND中止」，就是COMMAND技攻擊判定出現之前利用防禦掣，將COMMAND技中途停止，作為連攜技CANCEL往COMMAND技時，解除連攜技中的硬直和空隙。



COUNTER吹飛

在人間形態時，其本能令對手吹飛浮空的技倆實際不多，而能夠令對手吹飛浮空的主要技倆，均集中於獸化狀態POWER UP後，那麼怎樣才可以將對手吹飛浮空的機會大大提昇呢？其實方法很簡單，只要利用COUNTER的原理(截擊對手攻擊或任何特殊動作)，就可以造成相類獸化狀態中吹飛浮空技的效果。因此注意截擊對手的攻擊，造成空中COMBO也是對戰中重要的一環。

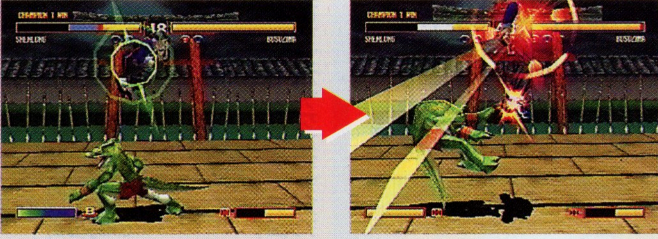




■利用「俯伏」狀態迴避對手上中段攻擊時，然後使用「俯伏攻擊」截擊對手令其吹飛浮空

獸化篇

獸化發動重點「BEAST GAUGE」，是透過人間形態時攻擊對手，或是防禦對手攻擊而增加，相反在獸化時攻擊對手，GAUGE是不會增加，而且防禦對手攻擊時GAUGE量還會減少。



■空中受身後，大可以利用獸化發動的狀態迴避或攻擊一心使用空中COMBO追打的對手

獸化TIMING

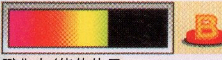
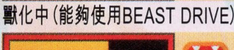
- 能夠於地上、空中或DASH中發動
- 獸化發動時全身完全無敵，持有攻擊判定

獸化特典

- 體力GAUGE白光部份回復
- POWER UP(浮空效果提昇)
- 技LEVEL UP(攻擊力提昇，持有GUARD BREAK效果)
- 追加獸化時基本技和連攜技
- 跳躍力上昇
- CANCEL POINT增加
- 追加超必殺技「BEAST DRIVE」

BEAST GAUGE

獸化準備

獸化中(能夠使用BEAST DRIVE)




不能獸化





BEAST DRIVE

獸化時的最終兵器，能予對手致命的一擊，使用後角色會即時回復人間形態，所以使用時就要記緊要注意！




防禦篇

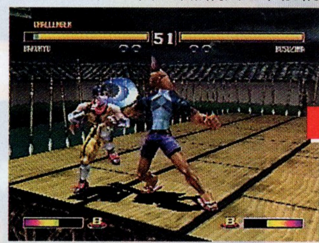
防禦軸心

對比前作操作中，今集追加多了一個防禦掣(G)，其用途性質與控桿操作的一種是有所不同，簡單來說，他們是固有防禦系統所衍生出來的兩種防禦，分別是破格防守的「LIGHT GUARD」，以及鐵壁防守的「HEAVY GUARD」。



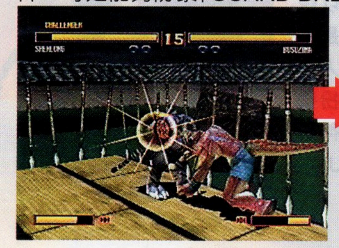
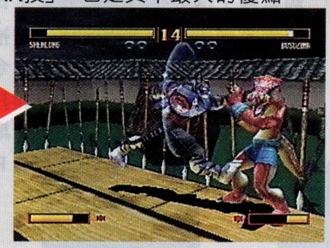

LIGHT GUARD

控桿回中(上中段)或正下方(下段)構成的防守，特點是比「HEAVY GUARD」持有更短的硬直時間，能夠輕易作出反擊或迴避(GUARD ESCAPE)，不過缺點就是不能防禦「GUARD BREAK技」。




HEAVY GUARD

防禦掣、控桿拉後(上中段)或斜後下方(下段)構成的防守，特點是比「LIGHT GUARD」更長的硬直時間，因而令機動性方面大為下降，可是能夠防禦「GUARD BREAK技」，也是其中最大的優點。

防禦關連

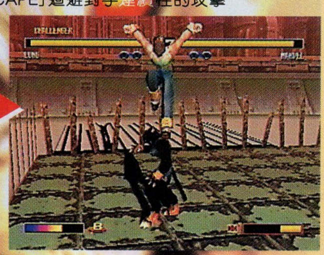
至於迴避方面，在前作中獲得極高評價的軸系動系統「GUARD ESCAPE」依然健在，而新導入系統「GUARD ATTACK」則集中於破格反擊方面，令到迴避與反擊的機會性大大增加。

GUARD ESCAPE

「LIGHT GUARD」專用技，操作用法是要在「LIGHT GUARD」防禦HIT MARK出現瞬間控桿拉前，成功的話，角色就會於防禦對手攻擊時作出軸移動迴避，其中主要針對對手的連續性攻擊，通過迴避連攜技適時發動反擊。




■空中防禦時，同樣可以使用「GUARD ESCAPE」迴避對手連續性的攻擊

■利用「GUARD ESCAPE」迴避連攜技後，立即作出反攻

GUARD ATTACK

能夠防禦「GUARD BREAK技」以外上中段攻擊的COMMAND技，各角色均持有一種，其中攻擊判定出現前，能按防禦掣中止攻擊動作，即時作出其他行動(投技)或攻擊。




GUARD BREAK

「LIGHT GUARD」防禦不能的攻擊，只有「HEAVY GUARD」能夠幸免於難，特點是攻擊判定出現前，角色身體會閃出光芒，主要針對經常利用「LIGHT GUARD」或「GUARD ESCAPE」迴避的對手。




製造商：ENIX　容量：CD-ROM　發售日：預定99年春
記憶：未定　售價：未定
MEM/ACT

BY：DANCER • 非洲



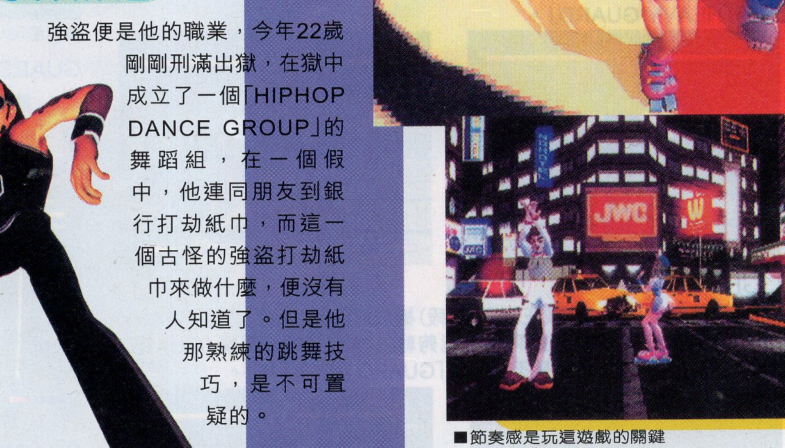
BUST A MOVE 2~DANCE 天國 MIX~
RHYTHM AND DANCE

在去年推出的跳舞遊戲《BUST A MOVE》，角色們獨特的跳舞風格，吸引了不少人玩這遊戲。遊戲操作簡單易明，適合不同人的口味，也很容易上手。遊戲時在畫面上會出現一些指令，玩者要隨着音樂的節奏將指令輸入（多數是在第4拍的時候入），這樣角色便會做出一連串的動作了，如果能做到難度越高的動作便會得到越多的分數。在對戰的時候，不要只顧着輸入指令，而不提防對手的騷擾，因為在遊戲中當能源計儲滿的時候便可以騷擾對手跳舞，令他掉在地上，不過如果對手看到你的攻擊的話，他是可以作出回避的，只要看準時間輸入指令便可以的了。



系統轉振點

今集除了音樂製作人員之外，其他的都是上一集原班人馬。上一集中每一個角色的指令都是共通的，但於今集中每一個角色都會有自己特定動作，而輸入的指令也是每一個人也不同的，遊戲除了保留以往的舞蹈之外，還加入了一些新的舞蹈，IN LINE SKATE和日本舞蹈都會在遊戲中出現。至於遊戲畫面方面便比上一集更有色彩，而且背景的變化也比上一集多。



■節奏感是玩這遊戲的關鍵

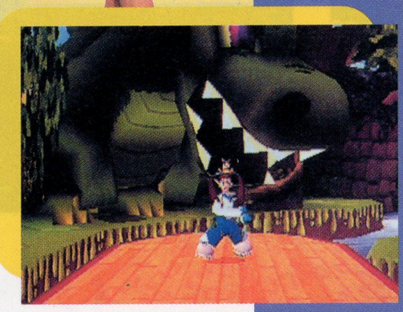
登場人物

COMET

利用單軸溜冰跳出優美的IN LINE SKATE是COMET最吸引的地方，COMET是上一集FRIDA的妹妹，於壽司店「SUSHI • PLANET」中當侍應，在上班的時候，她也會穿着單軸溜冰鞋工作，是一個16歲的可愛少女，且看看她怎樣穿溜冰鞋跳舞吧。

STRIKE

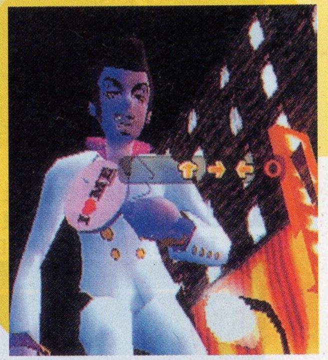
強盜便是他的職業，今年22歲剛剛刑滿出獄，在獄中成立了一個「HIPHOP DANCE GROUP」的舞蹈組，在一個假中，他連同朋友到銀行打劫紙巾，而這一個古怪的強盜打劫紙巾來做什麼，便沒有人知道了。但是他那熟練的跳舞技巧，是不可置疑的。



■今集的背景比上集更有心思

SHORTY

她的父親是外交官，母親便是超級名模，這一個13歲的女孩子可以説是大家閨秀，鬆身而長長的衣袖是她的標誌，在頭上的兩條孖辮也令人印象深刻，這一集中她的衣着和打扮都成熟了（畢竟也大了一歲），期待着她高超的HOPPING和JAZZ FUNK技術會比上一集好。



■舞王HERO也會在這一集出場



以上畫面仍在開發中

製造商：CAPCOM　發售日期：1999年3月4日
售價：5800日圓(遊戲)／7800日圓(遊戲＋4M RAM帶) 記憶：未定
TRPG／ MEM／ 對應4M RAM帶／ 2P

TEXT：赤目黑龍

DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

千呼萬喚始出來的移植遊戲

相信如果大家是CAPCOM的擁躉的話，便一定會玩過當年(直至現在)非常受歡迎的TRPG遊戲《DUNGEONS & DRAGONS》，一直以來，在街機的遊戲也和家用遊戲有一個非常大的分別，便是玩者不能在同一部機之上繼承之前遊戲之中人物的進度，而《DUNGEONS & DRAGONS》便打破了這個界限，為業務用遊戲開拓了一新的發展空間，依據每一次遊戲完結後出現的PASSWORD，玩者便可以承繼之前的LEVEL了！

COLLECTION中的兩隻遊戲

這次移植到SEGASATURN之上的是《DUNGEONS & DRAGONS》的第1集和第2集——《TOWER OF DOOM》和《SHADOW OVER MYSTARA》，在業務用的版本之上，這兩隻遊戲也是可以容納4名玩者的，不過，在SEGASATURN版上，便最多只可以同時供2名玩者而已。

除了是可使用人物的數量不同之外，移植版的《TOWER OF DOOM》和《SHADOW OVER MYSTARA》基本上和業務版是沒有多大分別的，而為了使遊戲更加順暢，《SHADOW OVER MYSTARA》更加是一隻要使用4M RAM帶來玩的遊戲，由於有了4M RAM帶的幫助，遊戲的可觀性便大大的增加！

■遊戲之中的分歧點。

在《DUNGEONS & DRAGONS》之中，所有的人物也是依照業務用版本移植過來的，就算是他們使用的一招一式也是和業務用版本一模一樣的，所以，玩者在SEGASATURN版之上絕對可以享受到和街機一樣的感覺。



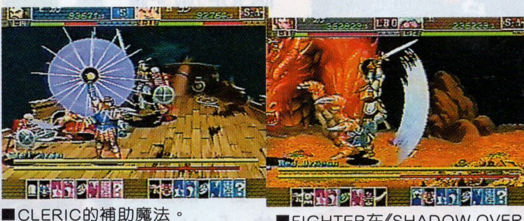
■《TOWER OF DOOM》的最後BOSS——紅龍。



■差不多和業務用一樣的遊戲畫面。

充滿特色的人物

在《TOWER OF DOOM》之中，玩者可以選擇出戰的人物只有4人，他們分別是FIGHTER(戰士)、CLERIC(修士)、DWARF(矮人)和ELF(妖精)；而在《SHADOW OVER MYSTARA》中，除了以上的4名人物之外，亦增加了兩名新的角色，他們便是THIEF(盜賊)和MAGIC USER(魔法師)，以上6種不同的職各有特色，而且亦各自有其優勝的地方，玩者可以在這兩個遊戲之中享受到完全不同的樂趣。



■CLERIC的補助魔法。

■FIGHTER在《SHADOW OVER MYSTARA》中的新對空技。



■MAGIC USER的強大魔法。

■ELF同樣擁有強大的魔法攻擊力。

精采的魔法

在遊戲之中，不同的人物均可使用不同的攻擊魔法、回復魔法和召喚魔法，以下便是精采魔法的一些例子：





人物特性

FIGHTER

戰鬥力、防禦力、速度、魔法攻擊也是非常平均的角色，在《SHADOW OVER MYSTARA》之中更追加了新的對空斬技和連續技。

CLERIC

由於教義而不能手持任何的金屬及兵刃武器，在遊戲之中非屬於攻擊型的人物，不過，他的魔法回復卻能為傷疲的同伴帶來生機。

DWARF

速度方面是全部人物之中最差的，然而，其強大的攻擊力彌補了這方面的缺陷，而且，在《SHADOW OVER MYSTARA》之中，他更能將空的寶箱再度破壞而得到金錢。



ELF

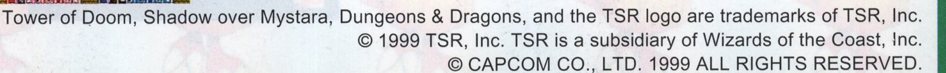
移動力頗高的人物，同時懂得使用劍技和召喚魔法，是相當全面的人物，雖然其劍技攻擊力不是太高，不過，由於可以使出頗有威力的連續技，所以，這人物也是相當不俗的。

THIEF

在遊戲之中速度最高的人物，相反，在戰鬥力方面便比較差了，然而，其特性會使遊戲變得更加得心應手，THIEF這種職業的特色便是可以預先洞察到裝有陷阱的寶箱，這是在《SHADOW OVER MYSTARA》末段非常有用的。

MAGIC USER

他是一個不可手持任何武器的人物，唯一可以使用的武器便是毒針，不過，其強大的魔法力量使他成為非常好用的人物，不用直接攻擊敵人也可以有比戰士及矮人更大的殺傷力。



製造商: SQUARE
發售日: 預定於99年3月18日　售價: 358港元
RAC／MEM／行貨／對應DUAL SHOCK

TEXT BY: 小健健



跑跑陸行鳥

陸行鳥跟朋友仔的速度大比拼！！

WELL，大家還記得陸行鳥(CHOCOBO)嗎？牠原本只是SQUARE那RPG世界中的一隻可愛動物，但最近由牠「擔正」的遊戲也越來越多啦。好像去年及前年年尾推出的《陸行鳥不思議迷宮》系列就是啦。

然而，現在陸行鳥要跳出RPG世界啦，因為以陸行鳥為主角的賽車遊戲——《跑跑陸行鳥》即將於3月推出！！大家想知道陸行鳥在賽車場上的勇姿是怎樣的嗎？那就一起來瞧瞧吧。



遊戲是玩甚麼的呢？

快取得可以陷害對手的「魔石」吧！！

玩甚麼？嘿嘿，當然是玩賽車吧~~。(廢話~)唔，不過其類型就有點像《BOMBER MAN RACE》。遊戲內是可以拾取賽道上一些ITEM來陷害對手。而它們在此遊戲內就被稱為「魔石」啊。而「魔石」也有很多種，好像有火炎、冰、閃電等。當取了魔石後，它們就在貼在你的車身後面。若果想使用的話，按一下R1鍵就可以了。

但是嘛，這些「魔石」又有何作用？原來取過這些「魔石」後，玩者就可在賽事途中放下冰、火、電這些魔法來攻擊對手，令對手在短時間內不能走動，而自己就一溜煙的跑前去囉。



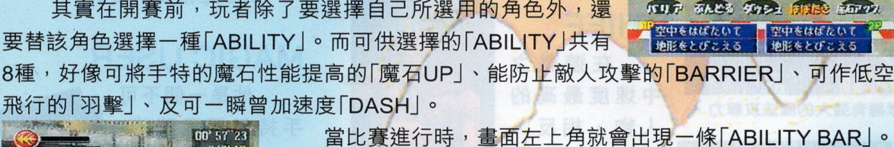




任你選擇的ABILITY元素

唔？「ABILITY」？這個名詞好像曾用於《FINAL FANTASY V》中，代表角色的「職業能力」呀。不過，來到這裏當然不是這回事啦。那在《跑跑陸行鳥》中，「ABILITY」一詞又有何意思？？

其實在開賽前，玩者除了要選擇自己所選用的角色外，還要替該角色選擇一種「ABILITY」。而可供選擇的「ABILITY」共有8種，好像可將手特的魔石性能提高的「魔石UP」、能防止敵人攻擊的「BARRIER」、可作低空飛行的「羽擊」、及可一瞬曾加速度「DASH」。





當比賽進行時，畫面左上角就會出現一條「ABILITY BAR」。當角色向前走的時候，這條BAR的數值就會不斷提升。當去到頂點時，(不是酒樓那些)只要玩者按一下L1鍵，那麼就可發揮到剛才選用了的「ABILITY」啦。同時那條「ABILITY BAR」就會被吸乾，如是者就要由頭再儲過了。唔，若果玩者能把這個「ABILITY」靈活運用，絕對是可以把局勢扭轉的啊。



多采多姿的遊戲模式！！

說到遊戲模式嘛，這遊戲不可以說是少。好像有:

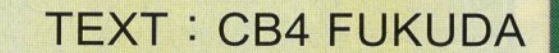
可以跟陸行鳥一起展開其賽車旅程的「STORY MODE」啦。測試一下自己圈速的「TIME ATTACK MODE」啦。跟其他五位車手以4個賽道決勝負的「GRAND PRIX MODE」。還有一對一決勝負的「VS MODE」。而最特別的，就是以隊制接力形式作賽的「RELAY MODE」啊。嘿嘿，這麼多遊戲模式，真是百玩不厭啊。







製造商：989 Studios　容量：CD-ROM
記憶：2-4 BLOCKS
SPT／MEM／8人／對應MULTI-TAP／對應DUAL SHOCK


TEXT：CB4 FUKUDA



它不是NBA！而是美國大學籃球賽！

NBA大家必定知道是甚麼來的，但若說NCAA到底又怎麼樣？基本上大部份的明星級球員如米高佐敦、柏賓和科比拜仁等在大學時已光芒四射，或許可以說NCAA是籃球好手投身職業體壇的踏腳石。

目錄畫面

當進入遊戲後，玩者可選擇以哪一種模式來開始球賽，此外還可查看各球隊和球員的統計資料，與及改變每場比賽之進行時間和難易度等。

選擇項目	解說
QUICK START	立刻進行賽事，雙方作賽隊伍由電腦隨機選定
SELECT GAME	進行單獨賽事、整個球季或純淘汰賽
STATS	觀看各球伍與球員的數據資料；只限球季模式
OPTIONS	自由改變遊戲難易度、受傷與否和音量等設定
RECORDS	觀看玩者歷來所達到的超卓成績
MEMORY CARD	讀入或儲存遊戲進度

■球季結束後，可選看整季各球員的成績

■若能刷新成績亦會榜上有名的呢

基本操作介紹

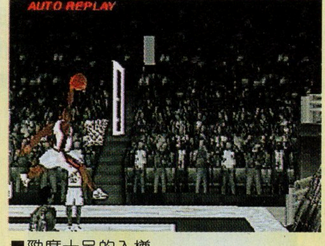
和普遍的籃球遊戲相似，它採用攻守時各個按鈕會自動更改用途的設計，即是相同按鈕會有幾種功用，另一方面亦可用預先設定的快捷鍵來瞬速改變攻守模式。

預設按鈕功用

按鈕	進攻時	防守時
○	傳球	轉換球員
×	射球	跳高欄截
□	護球	盜球
△	擺動上身	自動防守
R1	加速	加速
L1	特殊運球	蓄意犯規

*按住SELECT來按□、△、×、○便實行預設攻守模式


■勇救籃板球



■勁度十足的入樽

即場模式與聯賽模式

雖然同樣是進行籃球比賽，不過玩者是可選擇以各種形式來進行，撇除純粹只進行一場賽事的QUICK START和EXHIBITION，NEW SEASON顧名思義玩者使用其中一間美國大學來展開新的球季，首先需要和相同聯盟內的球隊作賽，總結成績最好的64隊便有資格晉身第二循環的淘汰賽；NEW TOURNAMENT則是由電腦模擬聯賽賽果直接展開淘汰賽。

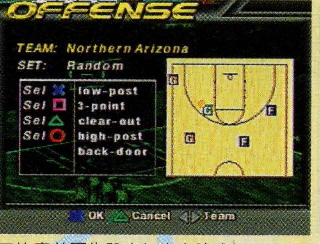
至於每隊球隊在能力上的分野，可以從射球、盜球、籃板球和身高4個項目中觀察得到，而由於登場學校均以實名出現，故此史丹福、公爵、密芝根和北卡羅萊納等男籃著名大學皆理所當然地擁有超凡實力。


■利用EXHIBITION來進行練習相當不俗

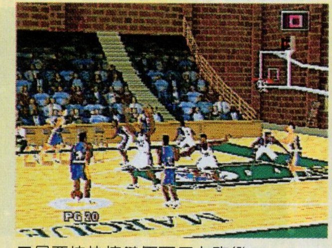
■淘汰賽的對疊分線表

比賽選項及陣式編排

當選定使用球隊來作賽後，在比賽開始之前玩者可以轉換出場球員，並且預先設定隊伍的進攻防守陣式與及更改陣式快捷鍵。在進攻方面，可供選擇的陣式分別有低線位滲入的low-post、集中以3分球主攻的3-point、直接攻入籃底的clear-out、高線位滲入的high-post和由外圍推進至內圈的back-door。至於防守設定，可預設的項目有區域聯防ZONE、緊逼施壓PRESS、蓄意犯規INTENTIONAL FOUL和二人緊逼DOUBLE TEAM，玩者亦能調節向施壓幅度，因太緊逼的話便很容易會造成防守犯規。此外，假如競賽過度劇烈球員便會很容易受傷，故此要經常查看INJURY REPORT來作適當調動。



■比賽前預先設定好攻守陣式


■只要按快捷鍵便可馬上改變

製造商：Crystal Dynamics　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／1人／對應DUAL SHOCK

Text: Psycho Killer FUKUDA

AKUJI THE HEARTLESS

人做我不做，殺出新血路！



像《盜墓者》這類3D動作冒險遊戲相信大家經已玩過很多了，但假如轉轉口味又會覺得如何？以下《Akuji The Heartless》的主題是有關一個充滿巫毒與怪物的世界，殺戮血腥得來有點新意。主角慘遭兄長以巫術變成被咀咒的戰士，為了復仇因而帶着無感情之軀體、與及鋒利如剃刀的爪刃踏上不歸之途…

預設操作一覽

十字掣	移動Akuji
Analog Stick	移動Akuji
○	攻擊／實行動作
×	跳躍，按時間越長便跳得越高
△	轉換現時可使用之魔法
□	施放魔法，按住為連發
L1／R1	向左／向右轉動視點
L2	蹲下移動，若同按十字掣及L2則是前滾
R2	變成主觀視點以作瞄準
START	叫出暫停畫面

道具介紹

在遊戲中Akuji可取得的道具有很多種，例如隨處可見的小型骷髏頭與及殺死敵人所得的藍色光球等，當取得一定數量後便會增加隻數，而心臟是可回復體力。至於顏色骷髏頭則是魔法力量的來源，每個均代表某種魔法的使用次數，換句話說即是必需先取得顏色骷髏頭才可施放魔法，兼且使用次數是有一定的限制。另外，在遊戲中是存在着名為人頭石像的寶物，每個版面都設有4個，用途有點類似《TR》裏的Secret Point象徵玩者之發掘秘密能力。


■只要取得紅色骷髏頭便可得到魔法


■按住R2來瞄準，好像在開機關鎗…

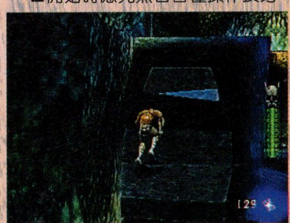
STAGE 1 COCYTUS

這個版面主要是由河道與石室組成，基本上並沒有太困難的謎需要解破，可算是給玩者的一個練習機會。對付敵人有很多種方法，除了按○直接用手上的利爪來猛烈突刺外，亦可施放魔法作遠距離射擊，喜歡的話更可按住R2來瞄準發射，適隨尊便。稍向前行玩者會發現無路可進，其實只需啟動石內的機關就能令外面的水車停止作為腳踏跳上去，接着便要將石柱取走放進附近的石坑來開門。攀爬過鐵絲網到達瀑布上層，繼續向前行便能進入較光猛的石室，只要推開石室中央的石柱就能令大門開啟，藉以傳送至NAVO空間內和神秘人交談，獲取一些實用的情報。


■開始時應先熟習各種操作技巧



■攻擊HINT石版可獲得不同的提示


■啟動機關可令水車停止下來

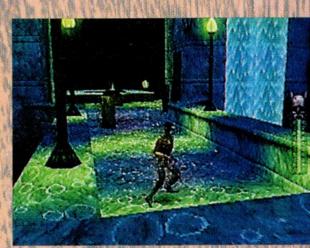

■取得石柱後，再放進發光的石坑便可開門


■攀爬鐵絲網到上層去

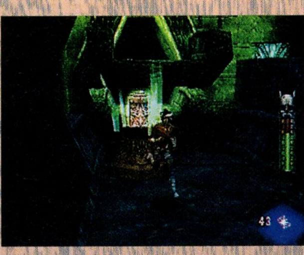

■面貌可怕的神秘人向Akuji道出一些秘密

STAGE 2 PLUTON

在神秘人的協助下，Akuji從NAVO空間的另一出口前往PLUTON界去，甫到達便發現降着傾盤大雨，稍向前行取得石柱後便將它插進之前的石坑，令天井的鐵架打開藉以掉到下層。接着踏下另一邊的踏板，這樣便可令鐵閘打開以通往那兒去，留意藍水晶的用途等同於Check Point，而隨後玩者會發現前無去路，其實只要取走之前房間的石樑再把它放入石坑，就會有一道石橋從天而降。後來會有一連串機關需要按齊所有踏板才能通過，留意有部分是設置在牆上，需要按住R2作Lock-on以魔法射擊之才能啟動。


■雨夜毫不浪漫…


■踏在地面上的踏板令鐵閘開啟


■插入石柱令橋樑降下來


■對面牆的綠色踏板需要Lock-on攻擊才可

Text By: 米奇

心跳回憶POCKET

ときめきメモリアル POCKET スポーツ編 校庭のフォトグラフ
運動編～校園的照片

ときめきメモリアル POCKET カルチャー編 木漏れ日のメロディ
文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻

在掌上尋覓新的心跳回憶

《心跳》迷期已久的《心跳回憶POCKET》2月情人節前的11日便會推出，KONAMI方面亦公布了很多有關《心跳POCKET》的新資料，包括三位新人物和以往PlayStation版和SATURN所沒有的新玩法。齊來尋覓我們新的「心跳回憶」吧。

GAMEBOY遊戲史上最大容量

其實大家都可以想像到，像《心跳》這樣系統宏大的遊戲，遊戲容量一定不得了。這次《心跳POCKET》將會是現時GAMEBOY遊戲中最大容量的32MB盒帶，而且還要分開兩個版本。

那麼多容量當然有很多吸引之處，首先莫如加入三個新人物，其次就是加入了很多新事件，而且遊戲中還能顯示漢字，又可讓你自行輸入名字，這是GB遊戲中很少有的。

■詩織與主角的童年往事，這是將要推出的《心跳回憶》劇場系列新作《啟程之詩》才開始加入的故事，你可以搶先在GB版上玩到。



■GAMEBOY版《心跳》的遊戲畫面，不知會不會有敲窗的秘技呢？

除此之外，《心跳POCKET》還具備了很多新的迷你遊戲，當中有些還可以以對戰線對戰，加上精美的彩色畫面，絕對能吸引所有《心跳》迷。

新的目標——新女角登場！

在《心跳POCKET》中登場的新女角不單令事件豐富不少，她們每一位都是可以攻略的啊！



芭杜妮西亞·麥格斯

出生日：5月21日
血型：B型
所屬學部：無
略稱「芭杜」，高中一第三學年必定登場的插班生。國籍不明的外國人，外表開朗，其實內心很怕寂寞。

和泉恭子

出生日：1月22日
血型：A型
所屬學部：無
正義感極強的少女，可惜與不幸二字結下不解之緣。與她交往最重要是為人正直，多行動，切忌咀甜舌滑。

宗像尚美

出生日：4月24日
血型：O型
所屬學部：吹奏樂部
《心跳》回憶系列中首次出現的他校學生，是光輝高校的對手學校末賀高校的學生，因為聯合交流演奏會的關係經常到光輝高校來。

以學部來劃分的兩個版本

正如早前公布所知，《心跳POCKET》分為兩個版本——《運動編～校園的照片》中登場的主要是體育學部的女孩子，主角可以加入的亦只有育體學部，所以也會發生甲子園、練習賽等事件。在這個版本中登場的新人物有芭杜妮西亞和宗像尚美。



■為人正直的恭子遇上企圖征服世界的紐緒，必定有一番龍爭虎鬥。

■鬼妹仔芭杜穿上和服到神社參拜，這個事件絕對不能錯過。

《文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻》登場的女孩子將主要是文化系學部的，所以可以參加文化祭的學部籌備工作。據知，新人物和泉恭子更會在「文化編」中跟紐緒結緒奈有一番爭鬥。

跟你的情敵對戰吧！

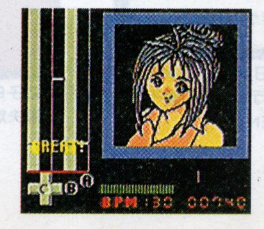
《心跳POCKET》另一大賣點就是設有通信對戰遊戲，利用對戰線就可以跟朋友比試一下。

最佳伴侶比拼

只要你和你的朋友都玩爆了同一個女孩子就可以比一比那個女孩子較喜歡誰。雙方帶着自己喜歡的女孩跟對方比試一些迷你遊戲，如果哪一方連輸三局的話，女孩子就會離他而去——真的！她的爆機記憶也會消失，你要重新攻略她才可以再跟人比拼，好毒辣啊！

對戰 beat mania

GAMEBOY版《beat mania》已公布了一段日子，原來在《心跳POCKET》上也可以玩到，而且還有《心跳》獨有的樂曲。





■在達成某些條件之後你還可以特到特定角色的熒幕保護程式。集齊它吧！

TEXT：怪傑



踏出成功的第一步！！

出現充滿魅力CHARACTER的遊戲—「快刀亂麻雅」。今次將會介紹3個在遊戲中隱藏的角色，而且還會介紹這個遊戲的基本系統。

麗琳

她是住中國有名劍術家的女兒，為了學習劍術而專程到達日本。不單她口不擇言，而且還把實力比她差的弟子當成傻瓜看待，但她只會原諒新十郎。

完成與分支

由於每次玩者的弟子只會五個的關係，所以遊戲中將會有四位侯補的弟子（當然包括新加隱藏人物—麗琳），而登場的方法十分簡單，條件只是將遊戲CLEAR。最初開始時登場將會是大悟，而完成遊戲後，就會以重藏、武丸、麗琳這個次序登場，同時遊戲中還追加了新故事的分支點。當玩者達成了特定條件時就可以勸誘他們成為自己的弟子。在這4個人物裏，每個都有他們自己的ENDING，從而令遊戲更有樂趣。



第一次登場



兜山大悟

名聲相當高的兜山家次子。為了復興家聲而獨自進行劍術的修行。



真壁重藏

甲賀眾真壁家的後裔，經常活躍於影與黑暗之中，他更是一個冷淡而不會多說話的人。



穗村武丸

昔日被稱為「天才劍士」的他因一次在修練而錯手殺死親人，之後一直逃避劍道。

日子的行動

在這個遊戲中的平日與假日的指示都會有所不同，不過種類就不會多得令人感到困惑。在這裏將會長詳而徹底地解釋所有實行指令。如將能以下資料翻看一次，讀者就可以在玩這遊戲之前完全掌握整個遊戲系統。



■遊戲是會由平日（育成）與假日（戀愛）不斷交替來進行的，途中會不斷發生很多不同的EVENT。

■弟子的參數與道場的評價都要視付玩者所決定的日程表。



Illustration：Yuji Naruse

平日



平日亦即是遊戲中的育成部份，主角和弟子都會在一個星期裏實行同一個指令，而組成了一個主角與弟子的日程表。平日的指令共有七個之多，每個指令都會有不同效果，這點是玩者需要注意的地方。

■每一次指令實行時都需要消耗一定的體力，所以要小心角色的體調。

師範代

師範代即是去指導道場門生者，這個指令都可以在主角和弟子之中選擇的。決定師範代後的角色行動結果都會因角色的參數而改變。

鍛練

這是楢岡道場弟子的育成指令，每個鍛練結果（成功與失敗）都會以1日為單位來表示，而改變總合評價的參數。成功率會因應體調而改變。

修行

這個是走去其他道場踢館的指令，當中的勝敗都影響道場的評價。由於遊戲開始時能力都會很低，所以不要使用這個指令，而當育成到某個程度才好實行。

稽古

在某些時間裏，主角都會有機會遇上一些特定人物，而玩者只要用錢就可將弟子送到那裏進行訓練。基本上用錢越多參數就上昇越多。在短時間令參數大幅上昇是十分方便的。

讀書

讀書是為了提升「知力」的指令。書本種類的不同都會影響不同的參數。在假日的時候，玩者可以到書店購買一些書本。

■書本都可以在日本橋的文化堂買到。

依賴



這是工作的指令，而結果都會改變道場評價與角色的參數。在假日時，主角可以到城鎮中尋找一些工作，就可以在翌週實行。

■每件工作都只可1人進行的。

休息

這是可以從休閒的日子中令體力回復的指令。當角色的體力低以及成功率減低的時候，角色都需要休息的

■當體力低的時候，表情會產生變化的。

假日

假日會分為在道場內移動的「道場TURN」，和城鎮中移動的「江戶TURN」。主角走到不同地方的實行指令都會不同的，所以讀者要清楚哪個地方有什麼實行指令。

道場 TURN

道場內有一之間和二之間：「讀書」與「休息」、稽古場：「鍛練」與「冥想」、庭園：「冥想」與「休息」、廚房（台所）：「料理」等等的實行指令。不過移動到一些弟子先到達的地方時就會一起行動，而當中追加了約會女孩的「約束」以及送贈禮物的「贈物」的指令。

約會女孩



■如約會達成時，就可以選擇地方。

送贈禮物



■禮物會有一些可以令參數提升的

江戶 TURN

江戶城會有新宿、田草、日本橋、品川和麻布五個區域。在這些區域裏都會興建了商店和道場等設施，這些地方都可以進行購買物品和練習比賽等行動，而且在特定的設施中更會有工作（支持率會影響委託內容）給玩者。



■接受委託後都可以令道場的評價提高



■當達成條件時就會在約會中發生EVENT

GAME OVER的因素

威脅新十郎的因素共有兩個：評價（名聲）和還債。這兩個事件都會定時發生的，當不能達成其中一個都會即時GAME OVER。

評價

武藝大會與委託的起跌都會影響地區的支持率。不論高或低，幕府都會為道場編定一個道場RANK（甲乙丙丁）。如果RANK提升，門生的數目與幕府的助成金都會提升。



還債

每個月的最後一天成為了父親—鐵舟齋遺下來的債務還款日。當主角不能支付的時候，就會變賣道場而遊戲就會GAME OVER，所以資金是需要注意的。



製造商：NINELIVES　售價：5800日圓
發售日：99年1月21日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB／MEM／4人／對應MULTI-TAP

TEXT：喜歡PM的FUKUDA



美少女夢工場 GO! GO! PRINCESS

對於資歷較深的玩家來說，《美少女夢工場PRINCESS MAKER》這著名育成系列一定不會感到陌生的了，它以模擬主軸加上大量RPG及AVG要素作為其系統上的特點，因而得到突破屢受好評。今天它將這個系統配合棋盤式的玩法，利用另一種手法再度表現出來，不知道玩起來會否和以往大為不同的呢？

角色登錄

在《GO! GO! PRINCESS》裏，玩者可選擇的登場女孩共有4名，她們分別是來自初代、二代、三代夢見妖精和超任版的主角，實質上的分別只要在於畫面顯示而矣，接着便要替她輸入各種背景資料，例如父親職業是商人的話金錢便較其他人為高，這一點頗接近三代時的設定。



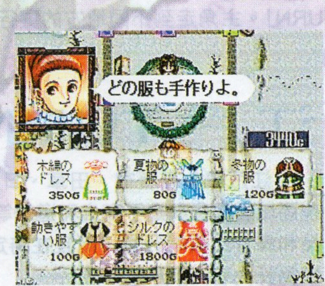
■選擇女孩畫面，可按個人喜好來作決定

1番めのプレイヤー
名前：マツモト
名字：メグミ
誕生日：10月22日
血液型：AB型
父の職業：引退騎士
はい　いいえ
血液型を変更しますか？

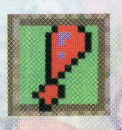
■出生日期與父親職業會影響開始時之能力

版圖方格介紹

有點像某火車大富翁式棋盤遊戲，整個版圖是由大量方格所組成，每個都有一定的功能如商店或做兼職等。順帶一提，在移動時女孩四周是會出現紅色及藍色的箭嘴，藍色代表該方向是較接近目的地，紅色則相反。

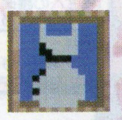


■和二代相同，若買了冬服和夏服便不怕天氣變化


◆事件方格／隨機發生各種事件；城外地區有時會遇上戰鬥


◆商店方格／可購買洋服或食物等道具


◆教會方格／捐獻可令疲勞度減低，否則太高女孩便會生病


◆兼職方格／替店主打工賺錢，擲骰點數越高收入就越多


◆學習方格／上課提升女孩的各種能力，擲骰點數越高就越有效


◆特別方格／外觀為建築物的地點，通常為任務目的地或是會有特別事件發生

遊戲目的

簡單來說，本遊戲的目的是與原作非常接近，在整整8年共96個月的時間內，玩者需要盡量達成國王提出的任務如前往劇場或替皇后找尋愛貓等，從而獲得金錢獎賞及提升王子對你的好感度，此外還要爭取時間做兼職和學習技能來強化自己，真是令人忙得抖不過氣呢。



■和原作同樣會遇上不少突發事件



■若能完成國王的任務，可得金錢及提升好感度呢

發生戰鬥

兩名女孩相遇或在城外移動時，往往是會發生戰鬥事件的，玩者可選擇使用直接物理攻擊或是施放魔法，留意魔法每回合是需要10 MP的。理論上決定使用哪種方式當然要視乎女孩的能力，知力高的話最好便使用魔法，雖然如此但勝負鍵往往在於雙方擲骰的點數，至於戰敗的那方則需要暫停行動一回合。



■戰鬥極講求運氣及個人能力，沒有技術可言

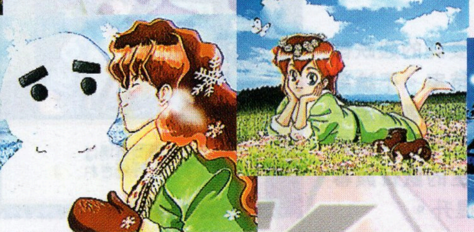
決定結局的因素

當經過全部96個月遊戲便進入尾聲階段，只要任何一名玩者通過最後的任務就會正式結束遊戲，電腦這時便公布各女孩所獲得的結局，例如戰鬥力較高的會成為戰士而信奉神明的則會變成修女等，至於最能取得王子歡心的當然就會成為他的妻子啦，換句話說即是完成任務越多就越有利。



■女孩的命運完全由能力作準




季節圖片精選集

製造商：iPC　發售日：發售中
售價：5800日圓
RAC/2P/MEM

By: 怪傑



BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO

大運動會正式開始！！

曾經在97年推出了「大運動會」之後，直至現在已差不多兩年了，其系列的作品—「GTO」亦在近日推出了，而玩法將會由SLG改變成RAC，更會以3D立體多邊形表示，還有別於其他賽車遊戲。究竟哪一個能夠奪取「GTO」的冠軍呢？



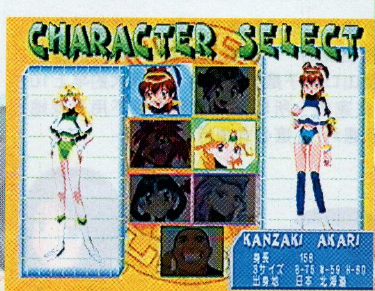
STORY MODE

這個模式中，玩者只可以使用神崎あかり，而不能夠選擇其他角色。神崎あかり的最終目的就是奪取「GTO」的冠軍寶座，對戰人物共有六位，而比賽次序不會改變的。每一次取得勝利時，都可以獲得對手的戰利品(運動褲)。



NORMAL MODE

玩者可以在這個模式中使用到不同人物來進行比賽，而人物就共有8位(包括隱藏人物—巴，而詳細方法請看秘技工場)。玩者在挑戰其他人物的時候，旁觀的朋友亦都可以中途插入而進行2P對戰，令模式更加好玩。





TIME ATTACK

挑戰時間記錄當然要進入「TIME ATTACK」啦！選擇人物方面，亦會和NORMAL MODE同樣可以選擇不同人物來進行，而STAGE亦都可以選擇。玩者可以選擇一些自己較擅長的STAGE挑戰，從而做出優秀的時間。在這個模式中的視點會和STORY與NORMAL模式有點分別。



攻擊

這遊戲中會有攻擊對手的設定，而攻擊就有兩種：一.按←or→+△掣用臂膀撞倒對手(攻擊範圍只在角色的身旁)；二.利用避開障礙物的×掣來剷倒對手(攻擊範圍只在角色的前面)。這兩種都可以打斷對手休息的時間，令對手的體力不能完全回復。



游泳

在某些賽道裏，玩者都需要作一些游泳來繼續前進，不過下水時就要注意，因為這會影響比賽的進行，如果玩者在下水前沒有按○掣或是太早按的話，就會直接掉進水池底，而不能即時游泳前進，所以一定到最近水池邊按掣才能像游泳比賽起跳那樣跳進水中，在水中就可以不斷按○掣前進。



跳躍

在每一個賽道上都會有不少機關和障礙物來阻擋玩者前進，除了繞路而行之外，最多使用的將會是跳躍。在這遊戲中，普通跳躍可以用來跳過陷阱和跨過矮小的障礙物，而一些較高的障礙物則需要連按兩下○掣作二段跳來跨過，跳躍時要準備兩格作提升高度之用，不單如此跳躍更可用來避開對手的×掣攻擊。



障礙物

障礙物不單有高有矮，而且在不同賽道上的障礙物種類更會有所不同，而且當中有些的擺放位置是十分刁鑽的。在比賽進行時，有些障礙物更會從天而降，令玩者沒有較很多時間來作出反應。



製造商：DATAM POLYSTAR　發售日：發售中
價格：6800日圓（CD-ROM 2枚組）
SLG／MEM

Present by：山寺良牙

三人同處一室，哪一方會有損失？

ROOMMATE～W～

前言

自從在《ROOMMATE～井上涼子～3》中說到涼子回到美國生活後，便以為這個SATURN中別具特色的「實時戀愛SIMULATION遊戲」從此便劃上了句號。誰不知在《ROOMMATE～井上涼子～》最終作推出後數個月，便決定發售一個全新的《ROOMMATE》系列，這就是今次所介紹的《ROOMMATE～W～》，而今次故事的主體亦由原系列的女主角「井上涼子」，改變成另外兩位新人物出場，故事主體方面亦由只與一人同居變成與兩位可愛的少女同居，究竟以後會發生甚麼事呢？

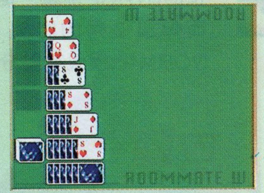


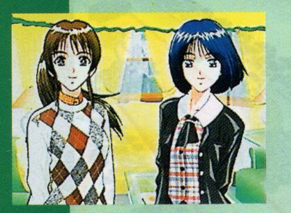
遊戲特色及更變點

正如上文所說，遊戲的特色當然就是在於可以同時與兩位女孩共同生活；不過不單只此，遊戲方面亦有數個更變點，而且是在系統上作出改變，現在簡單的說明一下。

遊戲方面，故事舞台是設定於《ROOMMATE～井上涼子～》系列的數年後，而且所暫住的人家亦有改變，不會另玩者覺得「飛了井上涼子走去追別的女孩屁股」這回事；另外在以往系列中，主角的房間幾乎是一個「大可不用去」的地方，不過今作中，主角房間是有一些比較新的玩意，其中一個就是玩小遊戲「接龍」，另一個則是可以聽到遊戲的主題曲及以往上涼子大碟中所出過的歌曲。

另外遊戲系統方面，以往系列是一定要一連串的玩下去才可有美滿的成果，就算是斷了一輪也不可的，不過今作在時間計算方面會有少許寬容，今作在時間方面基本上日子是不計在內的，而是以分鐘計算的，說起來好像不明白，不如用圖示來說明吧！





玩者實時	啟動狀況	遊戲實時
1月1日	1次或以上	10月22日
1月2日	1次或以上	10月23日
1月3日	完全沒有啟動	10月23日
1月4日	完全沒有啟動	10月23日
1月5日	1次或以上	10月24日
1月6日	1次或以上	10月25日

即是說若果玩者當天是沒有啟動過《ROOMMATE～W～》的話，當天是不計算在內的，直至下次再啟動遊戲時才計算。







之後遇到的情況方面，如果該次遇到事件中只遇到其中一人，是有可能會在同一時間在別的地點遇到另一方的，所以有時玩者可不用一看過事件後便立刻「熄機」或「RESET」，可能分分鐘會在別的地方遇到另一事件的。


(不過若所發生的事件是二人一起出現的話則另作別論)



最後就是今作是可以得知各女孩的感情及心情，雖然沒有明確的指標顯示，但最大的提示就是「留言板」上的相架及熊公仔，相架方面是「佐藤かおり」的心情指標，「向日葵」代表心情美麗、「海鷗」代表一般、「海邊」則是有心事；熊仔頸上的絲帶顏色則是「山口優子」的心情指標，「紅色」代表心情好、「綠色」代表一般、「藍色」則是比較差。

小小小的攻略技巧

通常來說，以1小時至1小時30分鐘作為指標點便已足夠，而且當過了午夜1時以後，「基本上」是沒有任何事件出現的，一口氣跳至翌日早上7時多便可；另外在「平日」，由於佐藤かおり及山口優子是要上學的，所以大約早上10時以後至下午約4時，她們基本是不在家的，所以這段時間大可不用去找她們，不過要留意的是在「假日」(週五及週六)，這公式是行不通的。

登場人物介紹



やましたゆうこ
山口優子
(YAMASHITA YUUKO)

「CV：疋田由香里」
出生日：1980年5月5日
身高：157cm
體重：46kg
三圍：B84 W57 H84
血型：O

解說：一位率直且被縱慣的女孩，屬於不得不要照顧的一類，在中學時代由於讀女校的關係，對男性幾乎是無免疫力。她父親由於要轉到東京的公司工作，於是她亦隨著到東京的高中上學(是井上涼子的母校)；可是由於某些原因父親到東京的事要推遲，於是優子便要先行，亦因為優子的母親與主角的母親有交情，於是便讓優子者時住進主角家中。

さとう
佐藤かおり(SATOU KAORI)

「CV：藤巻惠理子」
出生日：1979年6月10日
身高：160cm
體重：48kg
三圍：B85 W59 H86
血型：A

解說：高中畢業後，入讀在靜岡縣的護士學校，為了照顧其病弱的弟弟，便選擇了這條路。今次正好與東京的姊妹校作交換生實習，可是她因趕不及申請宿舍而不能入住，最後她的父親只好投靠住在東京的朋友，亦即是主角的父親，當然亦是暫住在這個家中與主角同居一屋。

製造商：JALECO　容量：CD-ROM　發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCKS
SRPG/MEM/2P/對應POCKETSTATION

BY：捉蟲 • 非洲

戰鬥昆蟲記



故事
1999年的夏天...

在一個遠離都市的小市鎮－森羅町，即將舉行一個「世界昆蟲展」，在這一個昆蟲展中會展出世界各地而來的珍貴昆蟲，很多人都十分重視這一個昆蟲展的啊！至於鎮內的小朋友便更加開心。

有一天來自森林的妖精莉莉來找正平，希望他可以協助尋回在昆蟲展逃走了的昆蟲，因為正平他也十分喜歡小昆蟲的，所以他很樂意這樣做。就這樣，這一個夏天便是冒險的開始了。

操作方法

方向掣	選擇／游標的移動
△	在昆蟲戰時指示部隊作戰命令
○	決定／戰鬥時連打
×	取消
START	暫停遊戲

遊戲流程

遊戲開始的第一天→第一學期的結業禮→第二天的開始→森羅町地圖→戰鬥版面→自己的房間（記錄）→另一天的開始

當玩者可以在森羅町自由移動的時候，玩者便要到市內四處收集情報，也可以到寵物店買東西，如果玩者往市外的「北之森」走的話，便會進入戰鬥版面。

戰鬥篇

在戰鬥的時候當自己的部隊鄰接敵人時，便可以進行攻擊。玩者按△便可喚出指令視窗，玩者可以選擇使用道具（アイテムを使用）、自動戰鬥（オートモード）、重新開始（マップをやりなおす）及結束回合（ターン終了）。

HP	在戰鬥時玩者要注意如果自己的昆蟲死掉了的話，在明天牠是不會出現的了，是真正的死亡。
DF	部隊的防禦力。如果使用突進來減低對手的DF的話，要收拾牠便更加輕易。
LV	昆蟲的等級，會影響到整體的能力值。
CP	昆蟲的行動力

戰鬥指令

角（つの）	利用頭上的角攻擊，可以作出連續攻擊
突進（とっしん）	利用身體撞倒對手，主要是用來減低對手的DF值，以連打○來決定攻擊力
儲氣（ためる）	待機時收集AP來使用特殊攻擊
オーラ	使用AP攻擊，令對手受到極大的傷害

人物介紹

齋正平

遊戲的主角，森羅小學的4年生，熱愛大自然，應妖精莉莉的要求幫助救回被莉娜莉控制的昆蟲，於是便連同自己的獨角仙跟莉莉一同進行拯救行動。

莉娜莉

這次事件的發起人，她對破壞大自然的人類恨之入骨，於是便控制着昆蟲向人類進行反擊。

中田一

寵物店的店長，經常都會給予正平一些有用的意見。



齋正道

正平的父親，是這一次世界昆蟲展的統籌人員之一，負責處理這一次昆蟲失蹤的事件。

若戶萌

正平幼稚園時的朋友，時常都跟正平及勇太一起，活潑開朗，不過很害怕昆蟲。

風見勇太

是正平的親友，為了成為足球隊的正選，在暑假期間不斷練習，每天都會去踢足球。

莉莉

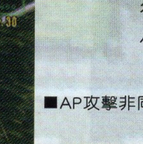
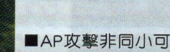
住在森羅町附近森林的妖精，為了阻止莉娜莉破壞自然界的平衡，而向正平求助。

周防有紀

正平的朋友之一，她協助莉娜莉監視主角的行動，父母都在海外工作，所以她平時很寂寞。



■在寵物店中玩者可以買到一些有用的道具啊！

■AP攻擊非同小可

製造商：KAMATER AND PARTNERS
容量：CD-ROM 發售日：發售中 價格：5800日圓
FIG/2P/MEM



鬥龍傳說ELAN DOREE 新派飛行格鬥

《鬥龍傳說ELAN DOREE》這遊戲讀者們可能有點印象，不錯，這遊戲便是在去年AOU SHOW中出現過的遊戲，可能這遊戲不太受歡迎，所以就連香港的遊戲機中心也沒有出現過這遊。不知來到了SS之上，遊戲會不會有所改善呢？

■KAISER DRAGON是由BLACK KNIGHT變身而成

故事背景

在一個雷雨交加的晚上，在黑暗之中出現了一條名為「KAISER DRAGON」的龍，從此世界變得混亂。就這樣國王便下令消滅牠，由騎士團長加歷率領的騎士團進行討伐，但是在中途他們卻跟外界失去聯絡，於是他們便獨自展開任務了。



基本操作

方向掣	移動角色/選項
A（X）掣	弱攻擊/決定
B（Y）掣	強攻擊/取消
C（Z）掣	跳躍/決定
L、R掣	FREE DASH（是會消耗DRAGON POWER的）
A＋B	在戰鬥被打到掉下時，可以同時按A＋B召喚自己的龍來救你，不過是會消耗30%的DRAGON POWER。

■KAISER DRAGON的攻擊十分霸道

SPA POINT

SPA是每一個角色的特殊攻擊，SPA POINT是有數量限制的，最多可以使用3次。一共有A＋B、A＋B＋C及B＋C這3個組合，B＋C是可以在一瞬間回復DRAGON POWER，至於其他兩個都是一些強力的必殺技。

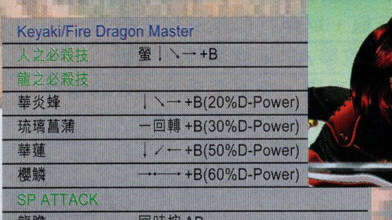
■強力的SPECIAL ATTACK

警告MESSAGE

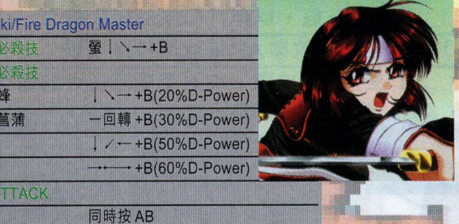
在遊戲中玩者每使用「龍之必殺技」的時候「DRAGON POWER METER」都會因必殺技的消耗的，當「DRAGON POWER METER」少於40%之時，便會出現此警告MESSAGE D-POWER LOW!!；不足以使出DRAGON技之時，便會出現此警告MESSAGE ATTACK；如果少於10%的話便不可以作出防禦 GUARD。所以玩者們要小心注意，不要胡亂使用必殺技啊！

角色招表

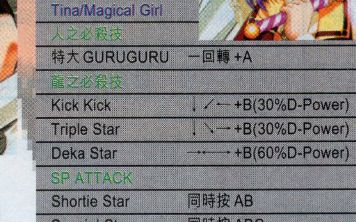
Kain/Thunder Dragon Master	
人之必殺技	突擊↓↘→+A
龍之必殺技	
God Glow	→→+B(10%D-Power)
Thunder Ball	↓↘→+B(30%D-Power)
Lightning Plasma	一回轉+B(40%D-Power)
SP ATTACK	
Plasma Shoot	同時按AB
Shining Smash	同時按ABC



Keyaki/Fire Dragon Master	
人之必殺技	螢↓↘→+B
龍之必殺技	
華炎蜂	↓↘→+B(20%D-Power)
琉璃菖蒲	一回轉+B(30%D-Power)
華蓮	↓↙←+B(50%D-Power)
櫻鱗	→→+B(60%D-Power)
SP ATTACK	
龍膽	同時按AB
琉璃唾	同時按ABC



Sion/Wind Dragon Master	
人之必殺技	
Loop The Tornado	↓↘→+A
龍之必殺技	
Sprite Hammer	↓↙←+B(10%D-Power)
Shilling Ring	↓↘→+B(30%D-Power)
Gale	→→+B(50%D-Power)
SP ATTACK	
Twister	同時按AB
Lightning Wind	同時按ABC



Tina/Magical Girl	
人之必殺技	
特大GURUGURU	一回轉+A
龍之必殺技	
Kick Kick	↓↙←+B(30%D-Power)
Triple Star	↓↘→+B(30%D-Power)
Deka Star	→→+B(60%D-Power)
SP ATTACK	
Shortie Star	同時按AB
Special Star	同時按ABC

Marielle/Magician	
人之必殺技	
Trick Card	↓↘→+A
Dimension Sword	→→+A
龍之必殺技	
Dolphin Kick	↓↙←+B(20%D-Power)
Laser	↓↘→+B(40%D-Power)
SP ATTACK	
Geo Sword	同時按AB
8th Day	同時按ABC



Eriorna/Light Dragon Master	
人之必殺技	Truth Seban
龍之必殺技	
Tyr Attack	↓↙←+B(5%D-Power)
Rose Flash	↓↘→+B(20%D-Power)
SP ATTACK	
Lay · Sonic	同時按AB
Holy Light	同時按ABC

Rubone/Poison Dragon Master	
人之必殺技	
Death Swing II	↓↘→+A
龍之必殺技	
Batting	→→+B(20%%D-Power)
Death Ring	↓↘→+B(30%D-Power)
快爆彈丸	一回轉+B(50%D-Power)
SP ATTACK	
Death Chance	同時按AB
快爆彈丸SP	同時按ABC

Levie/Dark Dragon Master	
人之必殺技	
Spin Lord	↓↘→+A
龍之必殺技	
觸手攻擊	↓↙←+B(10%D-Power)
闇之蝙蝠	↓↘→+B(25%D-Power)
闇之精靈	一回轉+B(60%%D-Power)
SP ATTACK	
完全漆黑	同時按AB
闇黑貫穿光明(Guard不能技)	同時按ABC

Garnic/Cursed Sword	
人之必殺技	
Trick Smash	↓↘→+A
Spirits	一回轉+A
龍之必殺技	
Head Ban Kick	→→+B(10%D-Power)
ED	↓↘→+B(30%D-Power)
EE	一回轉+B(40%D-Power)
SP ATTACK	
Hell Face 同時按AB	
同時按ABC	

Gulf/Earth Dragon Master	
人之必殺技	
Slowing Lock	↓↘→+A
龍之必殺技	
Power Of God	一回轉+B(20%D-Power)
Beat Place	↓↘→+B(40%D-Power)
SP ATTACK	
Meteor Strike	同時按AB
Big Crush(Guard不能技)	同時按ABC

製造商：ATLUS 發售日：1月21日
售價：5800日圓
SPT／MEM

文：積奇

SNOBOW KIDS PLUS



HEY！一個十分忙碌的滑雪遊戲！！

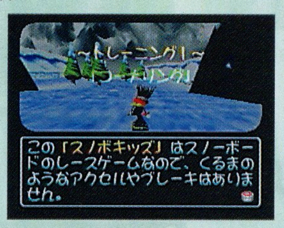
STORY

在洛基山脈的深處有一條小村落，內裡的一所小學正在流行玩Snow Board這玩意，一個稱為「加治」的商會便舉辦了新一介的Snow Board大會了。由於這個加治商會和上介的主辦機構「尼高」財團是水火不溶的，剛好兩個機構的女兒NICOLE和LINDA也是就讀同一小學，一場世紀大戰將會一觸即發！

多種遊戲模式

TRAINING

顧名思義，在這個模式內電腦會逐步教你遊戲內的各種技術，比如吃道具、過跳台等，初次接觸這遊戲的朋友應先練習一下。模式內會以題目形式來教授，要宛成一項才可進入另一題目，這些題目共有9種類。



遊戲操作

方向掣……角色身體的移動。
×鍵……跳躍，長按的話可跳得更高。
○鍵……道具的使用／決定。
□鍵……武器的使用。

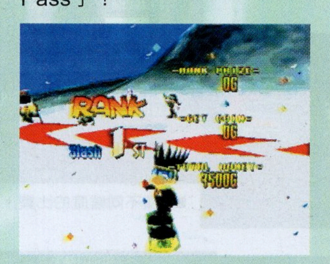
武器、道具 DEMO

由於遊戲進行時，在賽道上會有各種不同種類的道具和武器供玩者拾取，如對這些道具或武器的用不明的話，不妨在這個模式內研究一下。



BATTLE RACE

只要在模式內取得第一位，便可得到一個Pass，而這些Pass共分為金、銀、銅3種類，而目標當然是最高級的金Pass了！



SKILL GAME

這是一個純考技術的比賽模式，可供1人或2人進行，而內裡亦分為射雪人、鬥極速和高台花式3種類。



TIME ATTACK

一個與時間競賽的模式，和Battle Race不同的是，模式內不會有其他道具的存在，玩者手持一個「Speed Fan」，何時使用便是勝負的關鍵。而另一方面，就是在這個模式內取得好成績亦不會有任何獎金的。



角色們的必殺技！

N＝方向掣回中

SLASH KAMEI

SLASH SPIN	按著×鍵，↑↓↑，放×鍵
SLASH 萬歲	按著×鍵，←→，放×鍵
SLASH DYNAMITE	按著×鍵，→← →←，放×鍵
SLASH 火箭	按著×鍵，←N↑N→，放×鍵

NANCY NELL

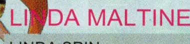
NANCY SPIN	按著×鍵，←→，放×鍵
NANCY CROSS	按著×鍵，↖N↗，放×鍵
NANCY THE GOOD	按著×鍵，←→←→，放×鍵
NANCY THE BETTER	按著×鍵，↑↓N←，放×鍵
NANCY THE BEST	按著×鍵，←→N↑↓，放×鍵
NANCY SUPER SPIN	按著×鍵，←N↑N→N↓，放×鍵

JAM KUEHNEMUND

JAM THE SPIN	按著×鍵，←→，放×鍵
JAM THE GREAT	按著×鍵，←→←→，放×鍵
JAM THE WONDERFUL	按著×鍵，↑↓↑↓，放×鍵
JAM THE FANTASTIC	按著×鍵，↓↑N←，放×鍵
JAM THE AMAZING	按著×鍵，由↓開始順時針回轉兩圈，放×鍵

RUBY GREEN

RUBY SPIN	按著×鍵，→←→，放×鍵
RUBY LAUNCHER	按著×鍵，←→←→，放×鍵
RUBY HONCHER	按著×鍵，↑→↓←，放×鍵



LINDA MALTINE

LINDA SPIN	按著×鍵，←→，放×鍵
LINDA LUXUARE	按著×鍵，←→N↑↓，放×鍵
LINDA BOURGEOARE	按著×鍵，↑↓↑↓N←，放×鍵
GORGEOUS LINDA	按著×鍵，↑↓N←→N↑↓，放×鍵

TOMMY PARSY

TOMMY SPIN	按著×鍵，→←→，放×鍵
TOMMY SHEKING	按著×鍵，←→←→，放×鍵
FATTY MAN	按著×鍵，由↓開始順時針回轉一圈，放×鍵

NICOLE COUCH

NICOLE SPIN	按著×鍵，←→，放×鍵
NICOLE LR	按著×鍵，←→←→，放×鍵
NICOLE SLOWLY	按著×鍵，↑↓↑↓，放×鍵
NICOLE SLOWLY S	按著×鍵，↑↓N←，放×鍵

PAMELA RASTERI

PAMELA SPIN	按著×鍵，←→，放×鍵
PAMELA KIDS	按著×鍵，←↑→↓，放×鍵
PAMELA 旋風	按著×鍵，↑↓↑↓N←，放×鍵
PAMELA 風暴	按著×鍵，↑↓N←→N↑↓，放×鍵

製造商：INFOGRAMES
記憶：1-2 BLOCKS
RAC／MEM／對應DUAL SHOCK／對應ANALOG CONTROLLER／通訊對戰

TEXT：赤目黑龍

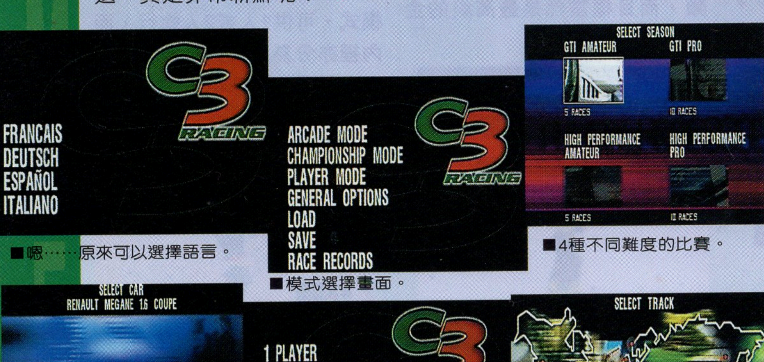
C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP

賽車遊戲玩得多，不過，像《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》有趣的真是非常少見，只要大家玩過之後亦會讚不絕口，然而，是不是每個人也喜歡便真是很難下一個定論了。

好！真係好似玩遙控車

在《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》之中，玩者可以參與的遊戲模式共有3個，分別是「ARCADE MODE」、「CHAMPIONSHIP MODE」和「PLAYER MODE」，其中的「CHAMPIONSHIP MODE」便是遊戲之中最正統的模式，在這個模式之中，玩者可以選擇以多少場賽事決勝負，由5場到10場不等，總共有4種不同的組別給玩者選擇；而在「ARCADE MODE」之中，玩者便可以自己的選擇自己喜歡的賽道進行遊戲，然而，可以選到多少條賽道便要看玩者在「CHAMPIONSHIP MODE」的進度了，因為如果玩者沒有玩「CHAMPIONSHIP MODE」的情況之下，最多也只是可以玩到最基本的非洲和秘魯賽道；而最後的「PLAYER MODE」便是玩者之間的對賽模式，除了一般的分割畫面之外，亦可以作通訊對戰，實在是美妙極了！

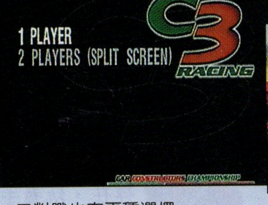
而這遊戲最令玩者驚喜的便是其操作方法，除了使用一般的手掣及DUAL SHOCK的「一般操作」之外，更可以利用在DUAL SHOCK上的兩支「STICK」操作車輛，方法便是像玩遙控車一樣，左邊的桿負責車的左右轉向，而右方的便是控制車的前進、剎車及後退，真是非常新鮮呢！



■嗯……原來可以選擇語言。

■模式選擇畫面。

■4種不同難度的比賽。



SELECT CAR RENAULT MEGANE 1.6 COUPE

■黑色的車即是暫時不能使用。

■對戰也有兩種選擇。

SELECT TRACK

■有紅點的是不能進入的賽道

慘！原來只是「團團轉」

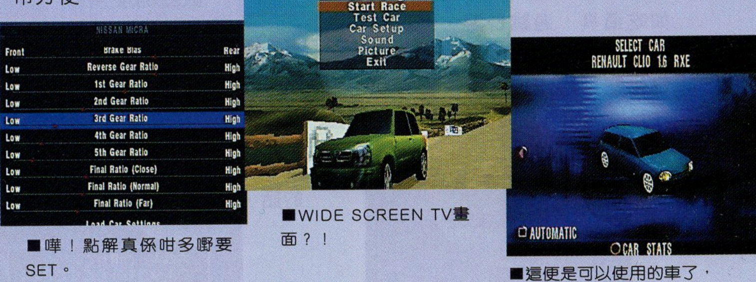
起初，大家可能會以為這遊戲會像《TEST DRIVE》一樣是由一個起點開始，走到另一個地方便算是完結，不過，《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》並不是這種類型的遊戲，其實，這遊戲是要玩者繞着一個非常大的地方作繞圈賽，所以，玩者又要習慣這種「團團轉」的遊戲模式。

在這種遊戲模式之中，也不是完全沒有趣味的，因為在比賽之中，玩者也有非常多有趣的東西可以玩的，不過，切勿玩得太過份，例如，在賽道之上，玩者會見到非常多的景物，事實上，那些景物全部也是真的，就好像是在賽道旁的河也是真的，只要跌下去的話，便會GAME OVER！(應該是RACE OVER才對！)不會像其他比較「有所謂」的遊戲一樣，跌了落河，一樣可以繼續比賽，這一點便是非常值得稱讚了。

絕！咕唔到真係要咁 SET 車

一般的賽車遊戲，最多也是給玩者SET賽車之上的3、4樣東西，不過，在《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》之中，玩者可以SET的東實在多到不能相信，而且非常仔細，就連《GT》也望塵莫及，在開始賽事之前，玩者便可以為自己的賽車調校一下，首先，最基本的一定可以調校，例如是：STEERRING、GEARING、BRAKE等，不過，在遊戲之中竟然還能調校一些從來沒有想過要調校的東西，例如是每一個波段之間的比例、前車軸和後車軸的高低，這些全是可以在遊戲之中作調校的環節。

除了SET車之外，就連畫面的比例亦可以調校，除了一般的畫面之外，玩者還可以選擇16:9的WIDE SCREEN、WIDE SCREEN TV，最後，就是光暗也可以自己調校，不用調校自己的電視，真是非常方便。



■嘩！點解真係咁多嘢要SET。

■WIDE SCREEN TV畫面？！

■這便是可以使用的車了，性能方面……

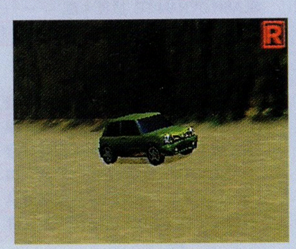
勁！沒有多大缺陷的速度感

除了《GT》之外，大部份的賽車遊戲也給人一種不夠速度的感覺，不過《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》便沒有這種的情況出現，而且在遊戲之中，玩者更能感到那種沒有「停滯」感覺的賽車效果，雖然在畫面上不能達到《GT》的水平，不過，已經是非常的難能可貴。

而論在賽事之後的REPLAY功能，同樣不是十分標青，不過，已經是非常流暢，然而，偶爾出現的一些「爆多邊形」實在是很難避免，而這情況已經不是相當的嚴重了。



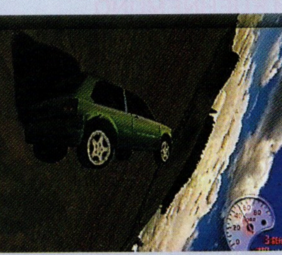
■感覺相當不錯的畫面。



■不過不失的REPLAY畫面。

3rd +0.1km 0:05:20 1/2

■呀！浸死了！！



■嘩！翻車呀！

製造商：PROJECT 2 INTERACTIVE
記憶：1-2 BLOCKS
RAC／ MEM／ 對應DUAL SHOCK／ 通訊對戰

TEXT：赤目黑龍



呢隻究竟係乜嘢遊戲

《DODGEM ARENA》這遊戲的性質大致上可以說是運動遊戲，在遊戲之中只有一個遊戲模式，所以大家完全不用選擇，太好了(其實真是太差了！！)！遊戲一開始，玩者和另外的3名比賽者便會同時坐着太空車(DODGEM)進入場中開始比賽，而比賽的方式非常簡單，在中的比賽者要在限定時間之內將最多的鐵餅放進移動中的目標之內，得分最多者為勝利者。

遊戲進行之中，基本上是完全沒有規則的，所以不論玩者使用任何手段也可以，而這遊戲就如其他的美式遊戲一樣，有着攻擊對手的功能，某程度上，為了使對手不能得分，玩者可以靠攻擊對手而使對手失去手上的鐵餅，這亦是遊戲之中致勝的要訣之一；同樣，玩者亦要提防對手向自己攻擊，正所謂「以彼之道還於彼身」，玩者被擊中的話，一樣會失去鐵餅的。

■玩者可以自己選擇戰車。



■最初只能選擇很少的賽道。

■這便是移動的目標。





■這便是放出鐵餅的地方。



■賽道不同，遊戲方式依然不變。

遊戲操作……完全不明？

遊戲一開始，玩者便沒有機會看看遊戲的操作，所以一開始時便會手足無措，不過，一玩之下，原來遊戲的操作不是太困難的，以下便是一般的操作和使用DUAL SHOCK的ANALOG操作：

基本操作（NORMAL）

×	加速
□	投出鐵餅
○	攻擊
←→	移動方向（左右轉向）
↑	跳起
↓	後退
L1	ROLL LEFT
R1	ROLL RIGHT

而在遊戲的OPTION之中，玩者可以調校的只是手掣震動與否，所玩者休想更改遊戲的任何設定。在操作上有一點大家是要非常小心的，那便是L1和R1的使用，因為移動目標的移動全部也是在最外圍的最高層地方，大家必定要利用ROLLING才可以到達這些地方的，否則玩者一世也不用得分了。

基本操作（ANALOG）

VIRTUAL STICK（左方）	移動方向（包括加速）
□	投出鐵餅
○	攻擊
↑	跳起
↓	後退
L1	ROLL LEFT
R1	ROLL RIGHT



■記着一定要取得武器防身。

■要好好的運用ROLLING。

■玩咗咁耐，為的只是這個牌……

遊戲目標係……

其實，遊戲的真正目的便是……就如上文所說的一樣，是要將最多的鐵餅放入移動的目標之中，得到最多分數的便算是勝利者，不過，在遊戲之中，除了取簡單的一人作賽之外，玩者亦可以選擇參賽的人數的，不過，參賽者一定要是4個人，玩者可以選擇1人對3名電腦參賽者、1P＋2P對2名電腦參賽者(分割畫面)、1P＋1名電腦參賽者對2P＋1名電腦參賽者(分割畫面)，1P＋2P對3P＋4P(通訊對戰)，雖然好像有非常多的變化，不過，遊戲的目的是完全沒有改變的，目標也只有一個，便是「鬥高分」！

在不同方式的對賽之中，玩者也可以互相攻擊對方，不過，大家可以放心，大家的戰車是不會受到破壞的，因為遊戲的目標不是破壞戰車，這樣的攻擊只會使對手的鐵餅從車頭的位置脫落。



■嘩！好似有好多選擇啊！

■噢！被擊中了！

■結果也是一樣……

玩後感想……

其實，如果以一隻賽車遊戲而言，這遊戲的「賽道」(場地)實在是設計得太過簡單了，完全不能吸引玩者；其次，遊戲的難度設定得有點過份，而操作的「刁鑽」更是使玩者完全不能將戰車的性能發揮出來，以致經常會作出一些多餘，甚至乎是「自毀」的行動。

若以運動遊戲而言，《DODGEM ARENA》又不是一隻非常專業的遊戲，因為遊戲的目標實在太過簡單了，只是將一塊鐵餅放入一個移動中的目標之中，最可惜的是遊戲完全慣撤了美式「暴力遊戲」的宗指，又是一味靠將敵人擊倒，阻止他人得分為目的，完全沒有體育精神可言，所以如果以運動遊戲而言，這遊戲又是不及格的。

總括而言，《DODGEM ARENA》真是一隻運動不似運動，賽車又不似賽車的三不像遊戲，相信生產商一定要好好的檢討一下製作遊戲應有的原則了。



■點解操作只可調校震動……



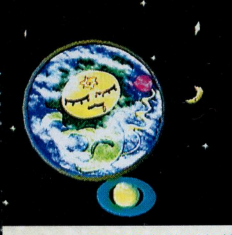
■吓？又輸咗！

製造商：NEC Home Electronics
發售日：1月14日　售價：5800日圓
ARPG／MEM

文：積奇

戰國 TURB

新感覺的ACTION RPG！



STORY

故事講述宇宙的流浪者JINO，在一次拯救「貓口袋星」時，和敵人DOPPA的廝殺中，誤鎗射中星球的中樞（太大意了！！）。星球爆炸了，幸好JINO亦及時乘飛船逃出，但是由於爆炸的衝力使飛船失去控制，最後終於掉落在附近的「獅子惑星」……。



■來到中樞部時，敵人DOPPA突然現身。

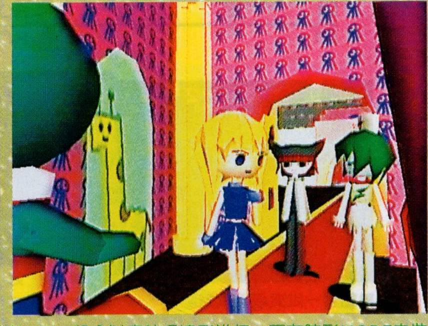
■惑星突然發生爆炸，JINO帶同小貓們逃亡。

■啊！JINO不小心把中樞的心射爆了！

■不受控制的飛船掉落在「獅子惑星」……。

遊戲進行的3個形式

遊戲會隨著陣形、戰鬥和劇情三個形式循環進行，陣形便是指對自己部隊的編成，所有角色的裝備、SAVE等也是在這裡進行。戰鬥，顧名思義便是指實際的戰鬥了，在完成一定條件後便可過版。而劇情，亦即是故事的交代了。



■劇情MODE將會以實時多邊形進行，而在陣形MODE中裝備的改變在劇情MODE時也可看得到。

陣形 MODE

JINO和貓士兵們的裝備也是在這裡進行的。在這裡可做的，除了分配裝備外，道具的使用和變化，士兵們的解雇等也要在戰鬥前在這裡準備。隊伍編制完了後，便是選擇攻略Area，而完成了的Area是可以再選的，但是敵人便不會再出現。



■正在和JINO改變裝備，可裝備的有武器、頭盔、服飾和盾4種。

■在這裡選擇攻擊的Area。

戰鬥 MODE

操縱著JINO，把出現在版圖上的「綿羊兵」全部消滅的一個模式。和你一起的貓士兵們在這時便會自行判斷作出攻擊，當然，你亦可對他們作出個別的指示（當中有些是不受控制的）。



■戰鬥時全由自己控制。

■按X鍵可改變視點。

■在版圖上亦可找到大量的道具。

劇情 MODE

當完成特定Area後，這個劇情模式便會出現，各式各樣的事件會圍繞著JINO而發生，當中更會有和人們對答的選擇出現，同伴和道具等的增加等也可於這裡得到。

■劇情MODE由全多邊形製成。



■對話時的選擇十分重要。

製造商：ASCII
售價：6800日圓(遊戲)／9990日圓(遊戲連つりコン)
SPT／MEM／對應つりコン／對應ANALOG手掣
發售日期：1月14日
記憶：2-15 BLOCKS

TEXT：釣魚佬黑龍

真係玩到手都軟嘅釣魚遊戲 BASS LANDING

一如以往的釣魚遊戲？

對日本人而言，釣魚真是一項非常普遍的活動，不過，對香港人而言，這卻是一種非常「稀有」的活動，而且亦是一種不甚普遍的活動。而一直以來，日本也推出不少的釣魚遊戲，其遊戲方式也是千遍一律，沒有多大新意。

而ASCII新近推出的釣魚遊戲《BASS LANDING》卻有着非常大的改變，改變的不是其遊戲方式，而是其操作方式。其實，《BASS LANDING》這隻遊戲的玩法基本上是和其他的同類遊戲一樣的，不過，ASCII為這隻遊戲特製了一個新的專用釣魚手掣「つりコン」。

◆精采的OPENING片段。

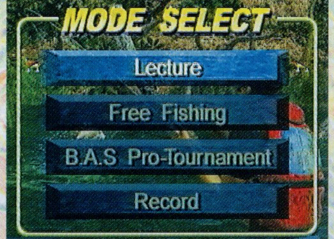
遊戲模式有3種……

在遊戲之中，有3個不同的遊戲模式，首先，是「LECTURE」模式，在這個模式之中，玩者是一個「釣魚學徒」，在這所釣魚學校之中，玩者要依次完成所有的課程才可以畢業，然而，在這學校之中，玩者要完成7項不同的課程才能畢業，這7項課程包括了有關釣魚的所有知識，而且亦要留意有關鱸魚(BASS)的生態，而能否畢業便要靠自己的能耐了。

而第2個模式便是「FREE FISHING」，在這個模式之中，玩者可以自由選擇喜歡的地點(湖)來進行釣魚活動，不過，和比賽時一樣，每次釣魚也有時間的限制，玩者大可在這模式之中多加練習，才進入真正的比賽模式。

最後的模式便是「B.A.S PRO-TOURNAMENT」，這是一個以賽站形式來進行的釣魚比賽，在這模式之中，玩者要在不同的地點之中進行垂釣，最後，當然是以釣得的魚的重量來決勝負。





◆模式選擇畫面。

◆上課真是非常「難捱」！

釣魚釣到咁都真係「究極」！

ASCII的「つりコン」是一個非常精采的傑作，首先，為了迎合玩釣魚遊戲的玩者，這「つりコン」的設計是完全像一支魚桿的，而所有的按鈕也是在這手掣之上的，玩可以以單手來操作其上的所有按鈕。而這「つりコン」最特別之處便是在遊戲之中玩者要以真正的「拋絲」動作來開始垂釣，而有魚上釣之時亦要利用抽動魚桿來將魚牽制，所以，這「つりコン」使遊戲更加像真！

說到「つりコン」的操作，在其上的按鈕基本上是和一般的手掣一樣的，最不同的便是在「つりコン」之上的CENTER STICK，這CENTER STICK的使用基本上是和DUAL SHOCK的ANALOG按製桿一樣，而且同樣是可以當○掣使用的。

在拋絲上是有一定的技巧，首先，玩者在拋絲之時要記着不要將魚桿(つりコン)作太大幅度的揮動，而且，最重要是在拋絲完結的狀態，切記不要將「つりコン」垂向下，否則絲便會向正前方落下，最好的狀態是向上微斜，這樣便可以使魚絲以拋物線向外飛出。另一方面，大家不要以為幅度越大，絲便會越拋得遠，這是一個非常大的誤解，其實拋絲的遠近主要是看拋絲時所造成的「震盪」，只要造成比較大的震盪，絲便會拋得越遠，幅度反而不是一個大問題。



◆錯誤示範。



◆這個角度是最理想的。



◆留心使用這「CENTER STICK」。

怎樣才可以釣到大魚？

「工欲善其事，必先利其器」，要釣魚亦是一樣，在遊戲之中，玩者可以選擇的用具實在非常多，不過，大致上是可以分為3大類的，分別是魚桿、魚絲、線圈和魚餌，要釣到大魚便要好好的利用這4種物品。

在釣魚的過程之中，另一件玩者要留心的便是找尋垂釣點，基本玩者可以利用快艇到達湖的不同地點垂釣，不過，玩者亦可以按口掣，喚出電動小船(ELECTRIC MOTOR)，以比較慢的速度找尋合適的垂釣點。

在有魚上釣之後，記着要依畫面上給玩者的指示作出反應，否則便一定會被魚逃脫，而且反應一定要快和準，大家做得到嗎？



◆魚桿、魚絲、線圈和魚餌的配搭是非常重要。

◆成功釣到魚了！

製造商：SQUARE　售價：328港元　發售日：99年3月11日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG／MEM／另有《FINAL FANTASY COLLECTION》同日推出，售價420港元





TEXT：BARON DRAGOON FUKUDA

ファイナルファンタジーVI FINAL FANTASY VI

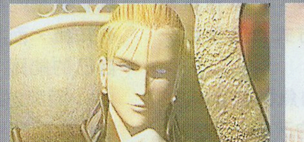
闊別五載的動人故事重現

精采的CG OPENING

喜歡RPG的朋友相信大多都經已玩過《FINAL FANTASY VI》，貴為該系列於超任上的最後一輯質素在當時來說已是非常之高，無論畫面、音效以至系統都很出色，而像先前的《4》和《5》那樣SQUARE現將它移植到PlayStation上，若您未曾玩過就必定要留意了。











帝國的陰謀

簡略地介紹一下其故事背景吧，話說因一千年前魔大戰而失去魔法的世界裏，取締了魔法應用的是機械文明。其中一個懷有侵略之心的帝國為了成為霸主，結果派遣女主角Tina去調查有關傳聞藏有冰封召喚獸的都市去，就在發現召喚獸之際，她體內突然產生共鳴令她發狂起來。隨後她在機緣下加盟了革命軍，與同伴們不斷和帝國發生爭鬥，繼而逐漸揭露Tina的真正身分…

「情報によれば、新たに掘った
炭坑から氷づけの幻獣が出てきた
らしい……
ということは、この奥か？

■Tina為調查被冰封的召喚獸而深入洞內

そして1000年……
鉄、火薬、蒸気機関
人々は機械の力を使い、世界を
よみがえらせた……

■揉合了劍與機械的無魔法世界

系統特色

《FF6》在系統上集合了歷代各輯的特色，首先是它像《4》那般設定了大量同伴角色(多達14人)，各有不同的背景和能力特性，藉以配合故事發展與及部分難關的應用，其中最受玩家喜愛的角色當然就是女魔劍士Selis啦。另外，它放棄使用職業而選擇了類似的魔石系統來學習魔法，使遊戲的彈性大為增加，當然亦保留了需要動點腦筋的頭目戰鬥。



■狀態畫面，留意Tina還時仍是無名氏~

■繼承系列傳統，有些頭目戰需要特別技巧

移植版獨特之處

雖然是移植版，不過今次它卻增設了其他模式，例如可觀看遊戲之CG片段、高解像質素的設定原畫、登場怪物資料、召喚獸、青魔法和龍之首鬥技場全表等，參考性相高呢。



■線條很仔細的陸行鳥



■《FF4》時的CG畫面



■可查看全部召喚獸的資料

《FINAL FANTASY COLLECTION》

除了獨立發售的《FF6》外，SQUARE還在同日推出連同《4》及《5》的特別版本，兩者最明顯分別之處在於《COLLECTION》版的碟面是印有天野喜孝的原畫，和獨立版的CG畫不同。另一方面，在日本更會推出只有五萬套的超限量記念版《~ANNIVERSARY PACKAGE》，特點在於它贈送精美的Tina時鐘和特製化妝箱，2月11日起開始預約價格為8800日圓；很可惜這版本只會在日本發售。



■Collection版碟面印有天野喜孝的原畫

■限量五萬套記念版附送之精美時鐘



■獨立版《FF6》則是Kefka的CG造型

製造商：SME　發售日：1月21日
售價：5800日圓
SPT／MEM

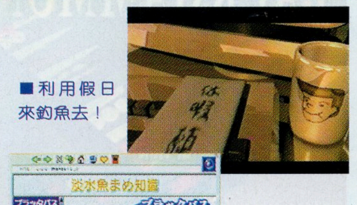
文：積奇

LET'S GO FLYFISHING

行到邊～釣到邊～

前言

遊戲名為「Fly Fishing」，意即利用各種不同的「蠅」來垂釣的意思，遊戲的最大特徵，便是可以讓玩者在溪流邊自由行走，選擇垂釣的要點，而這個過程更是以全多邊形表示的啊！除了供玩者選擇的「蠅」數目多達10種以上外，就是其他Mini Game亦十分之多，為了取得特別的道具，想辦法完成這些Mini Game也是遊戲的目的。

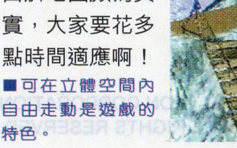
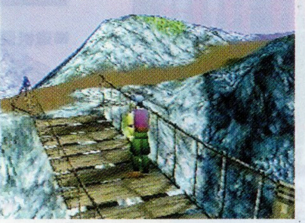

■利用假日來釣魚去！


■遊戲內有詳盡的魚資料。

遊戲內容

完全自由的旅程

遊戲開始時，玩者是不能立即進行垂釣的，玩者要控制著主角四處走動，找尋合適的場所。按△鍵觀察地圖，確定自己的位置便是基本。地圖中打交叉的是垂釣點，而有感嘆號的便是有Mini Game的地方，由於地圖頗為真實，大家要花多點時間適應啊！



■可在立體空間內自由走動是遊戲的特色。

真實的垂釣與迷你遊戲

在往找垂釣點時，不時會在途上遇到迷你遊戲。利用這些迷你遊戲來取得特別道具亦是遊戲的關鍵，因為一些魚餌也是由此得來的啊！當找到垂釣點後，便可利用手上的「蠅」的釣魚。按○鍵把魚絲拋出，畫面便會切換成魚餌視點，成功有魚上釣的話便會出現「FISH」字樣，亦由於上釣後沒有拉力計等的表示，所以魚的上釣與否也是全靠自己了。


■完成Mini Game便可取得道具。


■出現FISH字樣！有魚上釣了！！

■除了外貌外，魚的動作亦十分真實。

製造商：HUDSON　發售日：發售中
美版遊戲
SLG/2P

TEXT：怪傑

NECTARIS • MILITARY MADNESS

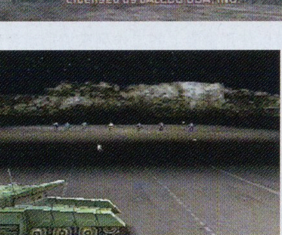


月球大戰！



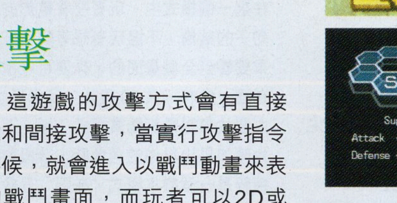
在21世紀，人類的技術已到非常發達的地步，而且亦已經可以進出月球。但2089年，反政府勢力開始侵略月球，究竟月球會變成怎樣，就要看看玩者的實力了。

攻擊



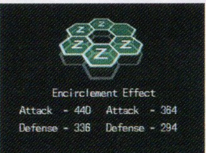
這遊戲的攻擊方式會有直接攻擊和間接攻擊，當實行攻擊指令的時候，就會進入以戰鬥動畫來表示的戰鬥畫面，而玩者可以2D或3D的表現方式。

經驗




在NECTARIS中登場的所有部隊（包括敵方部隊），都可以在戰鬥中成長而變得更強。成長的程度都從畫面中的☆數目知道，當成長程度變成一顆大星時就表示已到達最強階段。

包圍



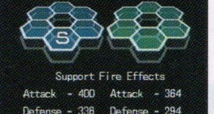
攻擊時，敵方部隊可以被己方的ZOC包圍。這時，敵方的攻擊力、防禦力都會得到減半效果，而這就是遊戲中最強的特殊效果。

地形



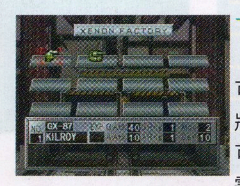

當部隊到達不同的地方時，都會產生防禦效果，不過戰鬥機就沒有地形效果。在不同的地形種類都會有不同的防禦效果，但亦有些是沒有的。

支援



進行戰鬥時，有己方部隊在鄰近的話，就會令那一支部隊的攻擊力與防禦力上升。如果有多支己方部隊時，支援效果就會更加強。

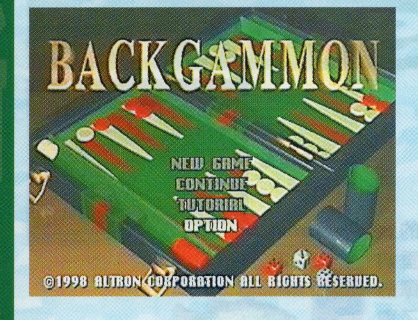
工場



當自軍的步兵占據了工場之後，自軍就可以自由出入工場之內。被占據的工場，可以將戰鬥能力下降的部隊進行修理，而且工場內可以容納多支部隊。每支進入工場內的部隊都需要數TURN才可以出外作戰。

製造商：SHOEISHA　容量：CD-ROM　發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：2~6 BLOCKS
TAB/MEM/2P

BY：非洲



BACK GAMMON

遊戲模式

TOURAMENT	以奪取冠軍為遊戲目的，一共要戰勝5個對手才可以完成遊戲
自由對戰	玩者可以自由選出一個對手進行對戰
二人對戰	跟另一名玩者進行對戰
規則設定	可以設定遊戲的各種規則
TUTORIAL	玩者可以在這　學會一些有關遊戲的技術及知識

怎樣玩？

在棋盤上一共有24個紅白相間的三角形，每邊的棋子數目和顏色都是平均分配的，玩者在擲骰子決定誰先下棋後，便要再擲多一次來決定移動的格數，例如，玩者是擲到4和6的話，玩者可以選擇第一步是行4格或是6格。當玩者發現對手有一顆棋子在你要行到地方上，你便可以移動到那　吃掉他一顆棋子，這樣的話對手便要將棋從新在對手那邊開始移動過。如果對手那邊沒有空位容納到的話，便要強制暫停該回合的行動，直到有空位出現為止。

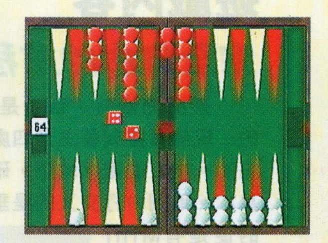
不過要注意的便是如果在自己的INNER BOARD中有一顆獨立的棋子時，假設在4中在一顆棋子，對手又是擲出4的話，對手便可以把在4那　的棋子吃掉，所以不論在那一格中也最少在兩顆棋子於一起。

玩者先要所有的棋子移到INNER BOARD，然後便擲骰子決定可以移出棋盤外，直到消去所有的棋子便算是勝利。

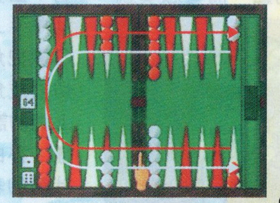




■TUTORIAL中會教導玩者如何玩這遊戲



■這樣便可以阻止對手行動了



■玩者要依照這一個方向來移動棋子

製造商：SUCCESS　容量：3×CD-ROM
發售日：發售中 價格：5800日圓　記憶：1 BLOCKS
ETC/MEM/1P

BY：非洲

爸爸不要到天國

「唔好以為打機冇益，家陣打機可以學到英文㗎！」（如果咁樣同媽子講即死），這一套碟並不是遊戲來的，在CD內玩者可以看到一套電影，在電影播放的時候，於畫面上會有字幕顯示的，就是靠這一些字幕來學英文了，由於是以全動畫表現，所以便會有3 CD這麼大的容量。



遊戲模式

電影鑑賞模式	在這一個模式中，玩者在看電影的同時，可以使用畫面上的工作列來協助玩者查看句子的結構，不過玩者想考驗一下自己的聽力的話，也可以切換畫面上的字幕，如果要看到全個畫面的，你便可以按×來看。
PROGRAM LESSON	在這　會有一共86段片，玩者可以在其中選出一段來看。
ROLE PLAY PRACTICE	主要故事跟電影鑑賞模式一樣，不過玩者可以在一開始的時候選擇角色，之後在播片時如果出現你的角色時，該段對白便會空了，要由玩者自己讀出來。
SCRIPT MODE	純粹是一個劇本模式，在這　只會有對白出現，玩者可以切換英、日這兩種語言。

操作方法

方向掣	
□	重播剛剛的一段
△	開啟字典
×	取消／關閉工作列
○	決定／開啟工作列
L1/R1	跳過對白及改變字典的大小
START	暫停
SELECT	切換字幕的文字



■雖然充滿着電影FEEL，不過質素便...



■這下爆炸證明這電影落足本

攻略一族





製造商：STING
發售日：1月21日　　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：積奇．AK47



冒險活劇正式開始！！

戰鬥時的各種知識

隊形的重要性

在進入迷宮前，取好先確認一下自己隊伍的隊形。雖然可配置的範圍只是3×3個方格，可是這往往是勝負的關鍵。配置在前方的角色，除了其攻擊力較高外，就是等待的時間亦會較短，可是其防禦力亦相對下降。另外，配置在後列的，其能力的變化便會和前列的相反。

■選擇FORMATION（フォーメーション）來決定隊形。



■攻擊力強的角色放在前列便可發揮其能力。

取勝後的得著

除了經驗值和TP（學得新技的點數）外，亦可能會得到一些道具（這個相信大家都知），但是除此之外，就是怪物們身上的一些部件或部份亦可在戰鬥中得到，這些東西是可以賣得高價錢的，但是如身上的道具過多的話，當戰鬥完結時電腦便會要求你把某些道具放棄，大家注意啊！



■如道具太多的話，電腦便會要求你作出抉擇。

FP的儲存法

FP的數值便是指必殺技的使用量，可是使用必殺技後，這些FP怎樣回復呢？方法便是在戰鬥中採取「移動」或「必殺技」以外的指令了。Level低的角色，FP的回復量會較少，相反Level較高的，回復量亦較多。



■必殺技的使用會扣除FP。



■戰鬥中必殺技和移動以外的行動會自動回復少許FP。

沒有逃走指令？

呵呵，在戰鬥中不能逃走的話真的十分危險，雖然在指令選擇欄裡看不到「逃走（逃げる）」一項，但是大家只要在戰鬥中把每個角色也移到最底，在指令選擇欄便會自動出現「逃走」一項。當遇到強敵時，先利用「移動」把各個角色移到最底，再選「逃走」，這樣便可逃出生天。

■把所有角色移到最底。



■指令欄內便內會出現「逃走」。

死了人怎辦！？

當HP變成0時，該角色便會死亡，就是利用HP回復藥物亦不能使其復活。這時該怎麼辦呢？答案便是使用專門醫治「戰鬥不能」的道具了，要留意的是，一些道具除了在戰鬥外是不能使用的，亦由於這遊戲和一般的RPG不同（戰鬥完結復HP回復1），因此即時復活便十分要。

■有角色死亡時應立即使其復活。



■也有返生魔法。

隊伍全滅……

當戰鬥時每名角色的HP變成0時，亦代表了隊伍的全滅。雖然是這樣，但是角色們升了的Level和角色們的CYFRAME還是會健在的，所得到的懲罰是，所持有的道具將會被沒收（可以鑑定的卻除外），而一部份金錢更會扣除為救助費，因此如大家在冒險中途覺得怪物們強得不大對勁的話，最好利用迷宮中的瞬間移動裝置回到鎮上為妙（就算之後再回迷宮亦不用由第一層行過）。

■當所有角色的HP變成0時便是全滅。





■自動回到鎮上，可是負債亦增加了。

把握必殺技的特性

戰鬥時，除了基本的向單一敵人攻擊外，亦有向複數敵人攻擊的招數（這個當然了！），而這些招數亦分為兩類，一種是直線，一種則是一個範圍。尤其是回復係的魔法大多以直線為主，在使用時要留意我方的隊員是否成一直線，若不是便要使用移動來修正位置了。



■使用必殺技時要留意攻擊範圍的類型。



■回復係魔法大多以直線為主。

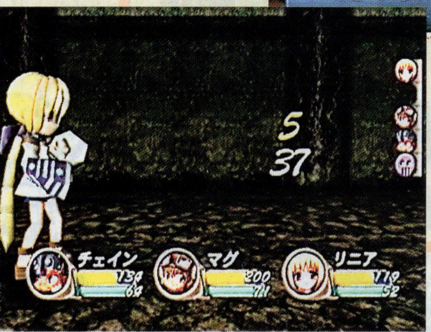
遊戲的種種

CYFRAME 的進化

上期有說，當打倒怪物時可得到TP，儲夠一定數量的TP後，便可自行在指令欄內「技修得」一項中增加必殺技。開始時各種CYFRAME可使用的必殺技並不多，只要在鎮上的改造屋中增加CYFRAME的攻擊力（這個是需要金錢的），可學到的新必殺技便會增加。



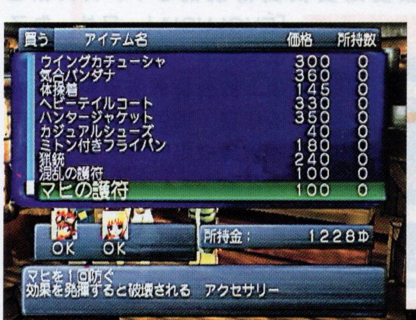
■在改造屋中強化CYFRAME可增加必殺技的數目。



■打倒怪物時，黃色的數字便是所得的TP。

道具屋和酒吧的奧妙

鎮上的道具屋除了平日的商品外，每隔一段時間再去亦會有不同的變化。比如當完成某個迷宮後，再去道具屋，其內裡的商品便會有所不同。隨著每個迷宮的敵人增強，每隔一段時間到道具屋一遊是必需的。另外，在酒吧內的唱機亦是一樣，由於遊戲開始時還在修理中，只要每當完成一個迷宮後便可選到一些新音樂來聽，十分不錯。



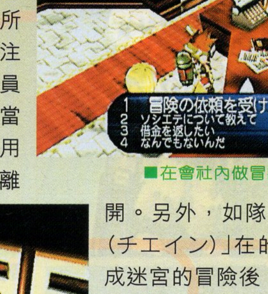
■道具會隨著時間而轉變。



■看吧，新的音樂出現了！

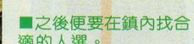
冒險的手續

最初要做的，便是要在會社內登記，選定要冒險的場所（選了後是不可改變的，要注意）。再選擇好後，便要找成員加入，隊伍最大是3人組合。當遊戲後期可以選擇隊友時，利用「解散」指令便可令沒用的隊員離開。另外，如隊中有「青兒（チエイン）」在的話，當完成迷宮的冒險後，她是會索取報酬的。



■在會社內做冒險登記手續。



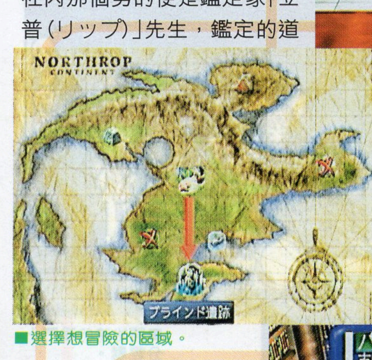


■之後便要在鎮內找合適的人選。

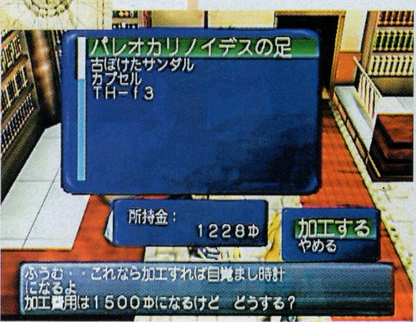
道具的鑑定

在冒險時得到的道具中，有不少是不知明的，要解決這個問題，便要往鎮中心的會社（ソシエテ）了。會社內那個男的便是鑑定家「立普（リップ）」先生，鑑定的道具會有不同的效果，比如一些可以賣到錢的，而一些卻可以加工，在選擇道具時要留意了（當中由擊倒怪物後所得的部件可賣得高價啊！）。

■把不明的道具交給立普鑑定。



■選擇想冒險的區域。



■選擇道具時要注意鑑定效果。

故事攻略

偉大的冒險家



以家族代代也是冒險家而出名的蘭察（ランチャー）家，到了這一代開始逐漸衰微，而遊戲的主角馬克マグ（前譯麥）便是蘭察家的兒子，他的父母也是一流冒險家。可是一天，雙親出去冒險後便沒有歸來，直至一個月後的某一天，一名少女手持馬克父親的信來訪，內容是：「在我回來之前，好好照顧這個孩子蓮妮亞（リニア），交給你了，馬克。」。就是這樣，蓮妮亞便寄住在馬克家。除了蓮妮亞和馬克外，家裡還有負責執事的古里（グレ）先生，在他的照料下，馬克和蓮妮亞經常的往外冒險，直至第8帝國的出現，馬克真正的冒險亦開始了……。

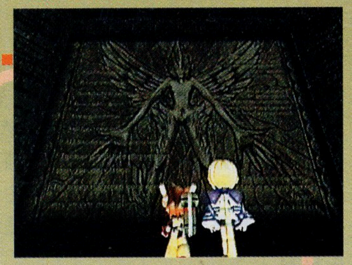


這一天，馬克和蓮妮亞亦如往常的出外冒險，遊戲一開始便是在遺跡中的戰鬥，輕易的把敵人解決後，馬克他們便繼續前進，由於有CYFRAME作為武器，很快便來到了一個廣闊的地方。



■開始時的戰鬥十分輕鬆。

■來到遺跡的中心。



■光之使者的畫像。

馬克覺得這裡一定有甚麼似的，果然，當他無意中踏上地上某個紋章時，四周起了變化，一束光線向牆壁射去，可是牆壁竟突然下榻！幸好他們趕及逃命，可是就在他們檢查有沒受傷時，一條人影在他們背後飛過。回頭看看該牆壁，原來正是鎮上公會（ソシェテ）所題及的光之使者的畫像！在那畫像的頂部便是寶物的所在，可是一名少女卻較他們捷足先登，這個正是蘭察家的世仇，斬（ガン）家的獨女青兒（チエイン）！看見馬克帶著蓮妮亞一起冒險，青兒十分生氣（妒忌？），雖然如此，但是臨走前也說如下次冒險時亦可往她的家找她。對於這次寶物不能得手，馬克覺得家裡的赤字將會持續。



■青兒先馬克一步取得寶

鏡頭一轉，來到馬克他們所住的鎮——遺跡發掘之鎮柏林，經過鎮上的大街，終於回到家，由於這次奪寶失敗，馬克怕又要受到執事的古里先生說教了。



■柏林鎮。

■在家門前想到執事古里會說教。

果然入到家，古里對馬克輸了給斬家的青兒，拿不到報酬十分氣憤，對於家裡出現了很久的赤字亦拉了入話題中。從對話裡，知道原來蘭察家代代的宿願便是要找到傳說的CYFRAME「EVOLUSIA」，另外，為了填補赤字，馬克他們亦要往鎮上的公會處接受發掘遺跡的任務，而古里亦期望馬克將來會成為像他父親一樣的大冒險家。



■古里把希望放在馬克身上，希望他會找到傳說的CYFRAME「EVOLUSIA」。

小知識

「神機」世界裡，角色們所依仗的武器便是CYFRAME。但是CYFRAME是甚麼呢？其實這是CYBERNETICS-FRAME的簡稱：

F…FUNCTIONAL（機能）
R…RACHIS（骨格）
A…AND
M…MULTIPLIER（增幅）
E…EQUIPMENT（裝置）

初次冒險

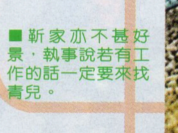
和古里談完後，他便叫馬克他們到柏林鎮的公會接受新的任冒。這時便可以開始自由移動，在大廳右上角有個雜物房，內裡除了有一個儲物箱（玩者可利用它來存放多餘的道具，最多100個）外，更有一個類似旋渦的物體，走到它上面便可儲存遊戲的進度。離開家門往下走，直落是柏林鎮，而另一邊便是飛機場，由於現階段還未有用，所以這時應先往柏林鎮。

■雜物房內有儲物箱和SAVE POINT。

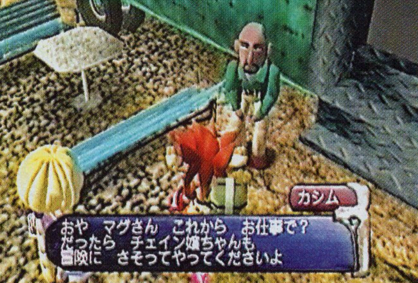
■家前的路牌有各地點的指示。

來到柏林鎮，遇到一名蓮妮亞的男Fans，他說跟著馬克四處冒險倒不如考慮他的將來更實際（這小鬼！）。在一輛大巴旁遇到新家的執事卡斯姆（カシム），他說如果有新冒險的話，記著找青兒一塊兒去。一進入巴士內，青兒便走過來問馬克是否找她一起冒險，又說蓮妮亞不宜冒險云云，最後她說當接受好任務後便來找她。

■這名小孩是蓮妮亞的男Fans。



■新家亦不甚好景，執事說若有工作的話一定要來找青兒。





■青兒好像不大喜歡蓮妮亞。

在鎮上四處走走，來到沙莉（サリー）嬸嬸的家，對於馬克們常常到她家聽她說舊事感到十分感激，而內裡的巴巴拉（バーバラ）婆婆亦想說鬼故給他們聽，可是馬克知道蓮妮亞害怕而拒絕了。來到酒吧前，從一名女子口中知道第8帝國軍的船停泊了在港口，害得其他船隻不能入港，令她感到十分不便。入到酒吧，有一名講解遊戲系統的老伯，大家不妨看看。

■馬克他們常常來聽婆婆說故事。



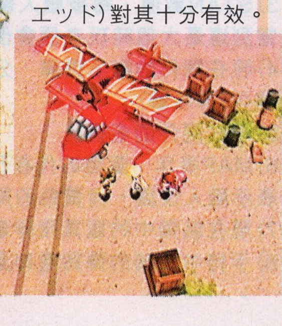
■從這名女子口中知道第8帝國軍在港停泊著。

■酒吧內的老伯知道不少遊戲系統。

來到公會，在右手面女子莉娜（ニーナ）處登記便可選擇冒險的區域（筆者選了HEAVEN），之後來到大巴士處找青兒加入，再到道具店購入一些裝備後便可正式出發（事先Save會較好）！來到馬克家另一邊的飛機場，利用它便可直接飛到遺跡處。由於現時的Level較低，最好一見敵人便立即攻擊，另外，進入迷宮後是不能輕易回到鎮上（要利用轉送點），所以最好儲存一些回復的道具以供不時之需。來到第9層（迷宮最深部），這一層沒有敵人，更有一個傳送點和Save Point，Save後便可打大老，另外青兒的必殺技火劍部件（炎ブレードパーツ）的（ファイヤーマチエッド）對其十分有效。



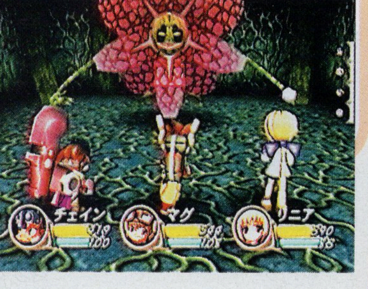
■選擇冒險場所。



■在飛機場乘飛機前往。

■迷宮共9層，在頂部有回鎮上的傳送裝置，如自覺Level不足的話可先回程。（筆者Lv.11）

■Boss的弱點是火！



製造商：SAMMY　　發售日：99年1月14日
價格：港幣328元
AVG／1P／MEM／1 BLOCK／DUAL SHOCK對應

文：天草四郎 時貞

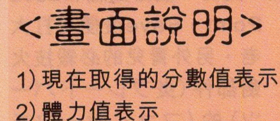
<故事概要>

於二十一世紀的初期，日本因為經濟衰退的關係，導致進入另一個新世紀的暴力時代，由於暴力事件不停地發生，而且連串的恐怖活動更是有組織及充滿豐富的技術支援，迫使聯合國組成一隊名為「INTERNATIONAL-ANTI-TERRORIST-SERVICE」(簡稱INTER-ANTS)的反恐怖組織成立，另一方面反恐怖的特種部隊SWAT亦同期執行任務。



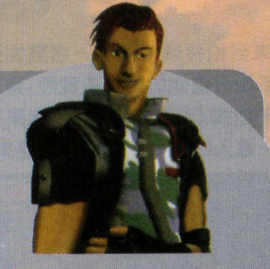
這一隻玩法十分像《生化危機》的動作遊戲《DEEP FREEZE》，的確是十分吸引玩家的注意，而且遊戲中的OPENING亦做得極為不俗，至於OPENING還有多個並會RANDOM選擇，這隻遊戲的確是做得十分認真。

《DEEP FREEZE》的最大特色，除了玩者是要以特別行動組的身份，來拯救人質之外，大家還可以在行動中，選擇一名由電腦控制的拍檔幫手，而這一些隊員的攻擊方式都有不同。CODE NAME就是拍檔的名字，NATIONALITY是他的國藉，PHYSICAL DATA是該名拍檔的身體狀況，而SKILLFUL ARMS就是他所使用的裝備。





<PARTNER DATA>



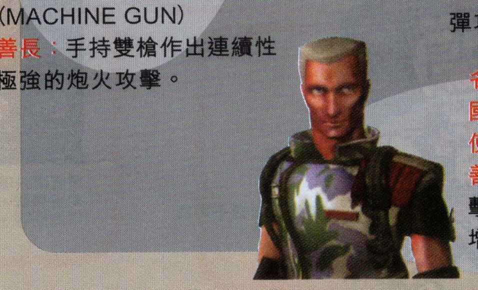
名字：亨利(HARRY)
國藉：美國(U.S.A.)
使用裝備：散彈槍(SHOT GUN)
善長：飛身闖入敵陣，使用格鬥技攻擊，在發動特殊能力中的防彈背心會增加防禦力，一般槍械皆起不了作用。

名字：薛斯尼(SICILY)
國藉：意大利(ITALY)
使用裝備：機關槍(MACHINE GUN)
善長：使用經自己改造的小型爆彈攻擊，可一舉殲滅敵人。



名字：瑪莉亞(MARIA)
國藉：美國(U.S.A.)
使用裝備：機關槍(MACHINE GUN)
善長：手持雙槍作出連續性極強的炮火攻擊。

名字：巴高(BAGEL)
國藉：以色列(ISRAEL)
使用裝備：手槍(HAND GUN)
善長：使用經自己改造的小型爆彈攻擊，可一舉殲滅敵人。



名字：史賴柏(SNIPER)
國藉：美國(U.S.A.)
使用裝備：手槍(HAND GUN)
善長：使用經自己改造的武器攻擊，擁有極高的攻擊力和角色會增加防禦力。

<畫面說明>

1) 現在取得的分數值表示
2) 體力值表示
3) STAN數值，每被敵人擊中一次便會增加，當到達最大值時玩者便會倒下
4) 現在同伴的指示選擇，分為〈攻擊〉、〈防禦〉和〈特殊攻擊〉
5) 現在同伴的名稱
6) MAP表示，藍色的代表己方的位置、紅色的表示敵人位置，而黃色的則表示人質的位置。
7) 現在裝備中的道具殘存量
8) 手持中武器的彈數殘存量

9) ANTS的根據地發出通訊的表示，可使用RADIO向本部匯報

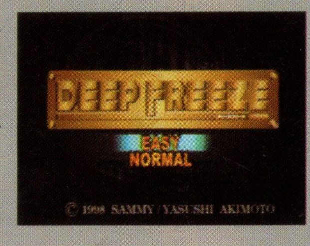
10) 殘留時間表示，發生在一些有時間限制的場合





<遊戲中擁有等級選擇>

在遊戲內是擁有容易(EASY)及普通(NORMAL)二個級數選擇，而EASY只可以玩到STAGE 4，所以大家可以先玩EASY來熟習一下，之後再玩NORMAL。



<MOVIE>

在遊戲當中，其實是有十分多的MOVIE，只要大家在看過了MOVIE後，就可以在OPTIONS中再一次觀看。

<武器的特性>

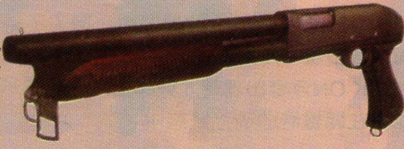
在遊戲中大家可以隨意選擇武器裝備，而每一種武器裝備都各有特性，在不同的狀況下大家應選擇正確的武器來使用。

手槍(HAND GUN)：手槍是最為標準的武器，不過只限於可以檢索較高的敵人，但大家可以使用這一種武器一邊行走、一邊攻擊。

半自動機關槍(SUB MACHINE GUN)：半自動機關槍的連射性能十分高，移動中亦可以攻擊敵人，是威力十分大的武器；不過由於它的連射性能十分高，大家記得要在使用後看看是否需要上彈。



散彈槍(SHOT GUN)：使用散彈槍時不可以移動，攻擊力極高的武器，擊中敵人時還會立即倒下；不過由於使用時被攻擊的空隙十分大，若身旁或後方還有其他敵人就非常危險，所以大家要視乎情況才可使用。



<道具的特性>

手榴彈(GRENADE)：威力強大的武器，若敵人一接近爆炸範圍，就會立即受到傷害，但要小心會擊中自己的同伴啊！

暈眩手榴彈(STUN GRENADE)：暈眩手榴彈雖然沒有攻擊力，不過敵人若擊中，在數秒之間是不能作出任何行動的；大家可以當作緊急迴避來使用。

維修工具箱(REPAIRKIT)：使用了這一個維修工具箱，可以使體力作出一定程度的回復，大家在認為需要的時候可以隨時使用，不過行動中只可以使用三次。

<得分說明>

當將敵人擊倒的時候，敵人身上是有一個數字出現的，這一個數字就是得分。不過若用如手榴彈等攻擊一次過擊斃數名敵人的話，所取到的得分是會倍增的。至於在連續擊斃敵人後跌下的道具，順序取得的道具得分亦會倍增。



<控制角色的方法>

操作說明

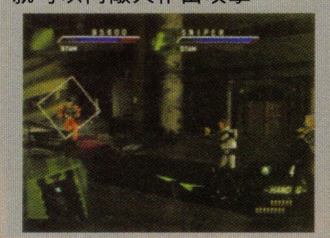
跑(方向鍵↑)：角色向快速向前方前進。

後退(方向鍵↓)：角色會逐步逐步後退。

左右旋回(方向鍵←或→)：只要緊按方向鍵的←或→方，角色就會向左方或右方轉身。

步行(按着R1鍵再按方向鍵↑)：只要按着R1再按方向鍵的↑方，角色就會向前方一步一步行走。

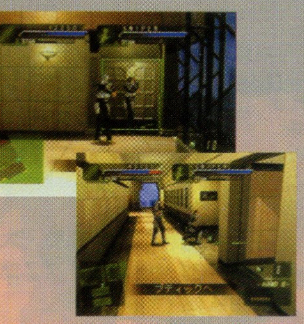
攻擊(○鍵)：當按下了○鍵，就可以向敵人作出攻擊。



動作(×鍵)：若遇上了一些需要調查的東西，如房門和地上的道具等等，大家都可以走近按下×鍵，去開啟門鎖進出及拾起地上的道具。

道具使用(△鍵)：使用道具。





相反方向轉身(按着R1鍵再按方向鍵↑)：當按着R1鍵再按方向鍵的↓方，角色就會立即轉身，面向相反方向。

上彈(□鍵)：當子彈用得差不多，就需要按下□鍵來作RELOAD。

左右平行移動(按着R1鍵再按方向鍵←或→)：只要按着R1再按方向鍵的←或→方，角色就會左或右側移。



緊急迴避(方向鍵↑↑或←←或→→)：連按兩下方向鍵的↑方，角色就會向前打滾，若連按兩下方向鍵的←方，角色就會向左滾去，同樣，連按兩下方向鍵的→方，角色就會向右滾動；此時角色會呈無敵狀態，用作避過對手的攻擊十分有效。

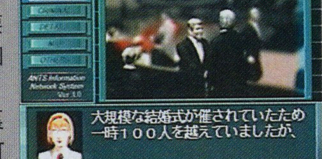
攻擊說明

檢索(L1鍵)：當敵人出現時若按下L1，這樣敵人就會出現一個LOCK-ON浮標，只要在這一個時候立即按○鍵，這就可以擊中敵人。



控制手榴彈的遠近距離(按方向鍵↑或↓後再按△鍵投出手榴彈)：手榴彈的攻擊距離其實不止一個，只要你按着方向鍵的↑再按△鍵投出手榴彈，這樣手榴彈就會投得更遠；但若按着方向鍵的↓再按△鍵投出手榴彈，這麼手榴彈就會投得較近。

<了解任務>



在每一個STAGE的開始部份，大家可以先先了解任務，只要選擇「ACCESS」一項，就會有多個項目可以選擇。

人質情報(HOSTAGE)：在這裏可以知道人質的數目，而且還可以知道有沒有重要的人物在人質當中。

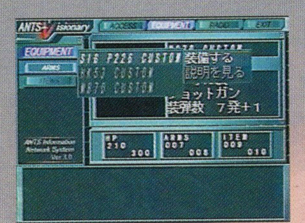
恐怖組織情報(CRIMINAL)：大家可以在此知道預測潛伏的敵人數值與及敵人的武裝LEVEL，所謂知己知彼嘛。

細節(DETAILS)：在這處可以知道事件的起因、被佔據建築物的狀況、罪犯的要求、作戰目的及初期潛入的位置。

地圖(MAP)：這一項除了可以觀看一下被佔據的建築物的地圖之外，還可知道這建築物可以使用的移動地方，如昇降機、樓梯等等。

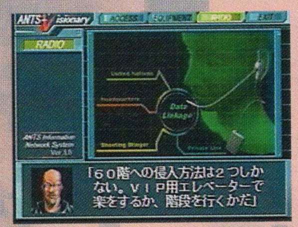
其他(OTHERS)：在這處可以觀看被佔據建築物的外型，不過沒有太大作用。

<轉換裝備>



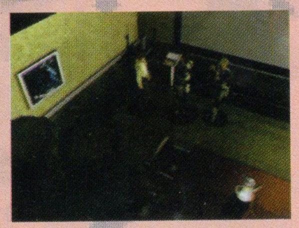
至於在需要轉換裝備時，大家可以選「EQUPMENT」一項；除了可以轉換另外的武器及道具之外，還可以知道該件武器道具的性能。

<通訊機>



若需要再次了解行動，大家可以選「RADIO」一項來再一次了簡單地了解行動任務。

<拯救人質>



在沒有敵人的場合中走近使用×掣對話，除可取得應有的分數，還可以回復一定的體力，注意的是若有人質混合在敵人中，使用大範圍的武器很容易會傷及無辜，例如是衝鋒槍或手榴彈等等，所以每當進入一處新的地方的時候都要格外留神，以免傷及無辜。

<快速回復狀態>



STAN數值被擊潰至紅色時，角色便會因而倒在地上，這時是一個完全沒有反擊及閃避的危險狀態，若遇上此情況時可不停連按方向掣，這樣可加快角色起上的速度。

<同伴操作選擇>

攻擊

主要使用輔助型式的攻擊，只要是在視線的範圍內便會作出攻擊，利用同伴作為誘敵的方法是十分有效，有時同伴更會在這個模式下使用手榴彈作輔助攻擊呢。

防禦

主要作出防禦型式的選項模式，對於一些有障礙物的地形下會較為有利，可待敵人自行走近視線範圍內再作出攻擊。

特殊攻擊

使用同伴本身的特殊能力，因不同角色而有所分別，但發動後同伴會立即被削減體力，而且更會在一定時間內自動回復通常狀態。

<行動中的注意事項>

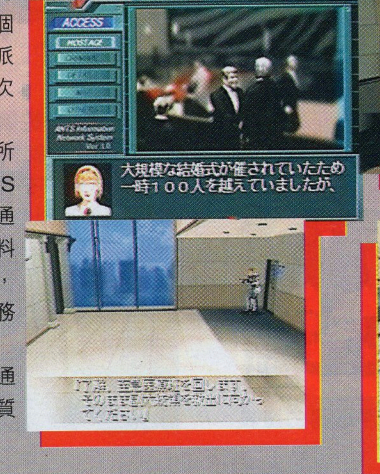
由於遊戲進行中玩者不時會帶同其中一名同伴一起執行任務，所以適當地選擇控制指令和本身的行動是十分重要，例如在甚麼場合使用甚麼模式和武器的裝備等等，首先說的是緊急迴避的重要性，由於玩者所控制的角色移動速度較慢，所以遇上一些火力強大的敵人時，有時候會閃避不及的，所以使用緊急迴避是十分重要，另外武器的子彈數量同樣需十分注意，由於上子彈時是處於硬直狀態，很容易會被敵人擊中，所以在一個認為有空間的時間內可使用口掣來上彈，而且子彈是不計數量呢。

<LOCK ON的重要性>

在一個空間較大的地方中，敵人不時會由天降下，而且是以不同角度出現，所以使用L1掣的自動LOCK ON便十分重要，但記緊當LOCK ON浮標出現時才好作出攻擊，不然除不能擊中敵人外，更可能會在開槍時的硬直狀態中。

<遊戲開始>

STAGE 1——APPOACHING FAST



2010年某日的紐約市，合眾國副統領之兒子，正在空中庭園酒店中舉行結婚儀式，而這個婚宴的嘉賓，全都是各國的政要。不過，激進派系的恐怖份子，就是看準這次的機會，進行一次監禁政要的恐怖活動。

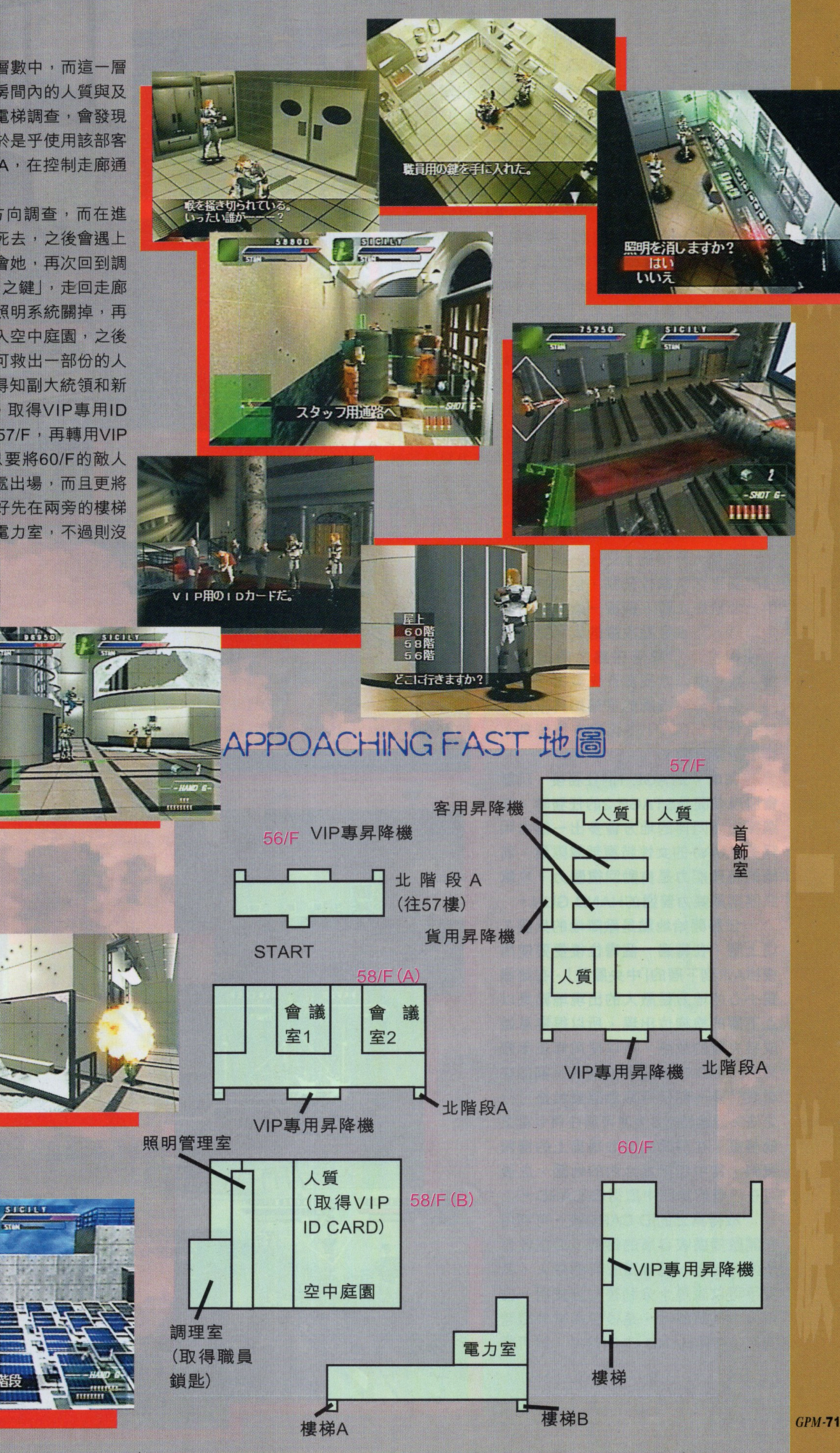
接到第一項的反恐怖活動，玩者正身在一所六十層高的建築物中，這時可先看看在ACCESS中讓大家看看暫時所得的資料，例如可使用的通道，目的地的前往方法，以及敵人的一部份資料等等，之後玩者便可向56/F北階段A的樓梯走去，這時會發現56F以下已經全被封鎖，而第一項任務便是救出在58/F的副大總統。

就在完全控制了58/F後，由於兩條主要的通道給鐵閘封鎖了，這時可先救出在會議室的人質



和將場面控制，之後可走到57/F的層數中，而這一層的任務不是太多，主要是救出在各房間內的人質與及控制該層，之後可向通常用的客用電梯調查，會發現其中一部客用電梯竟然如常運作，於是乎使用該部客用電梯便可上到58/F的另一邊AREA，在控制走廊通道後。

其後可先往「調理室入口」的方向調查，而在進入後會發現一名身穿敵人衣著的人死去，之後會遇上一個奇怪的女子，這時可先不用理會她，再次回到調理室中，可在屍體身上取得「職員用之鍵」，走回走廊中可在照明管理室中將空中庭園的照明系統關掉，再走回走廊中使用職員用之鍵便可進入空中庭園，之後再將空中庭園中的敵人殺光後，便可救出一部份的人質和取得VIP專用的ID CARD，還得知副大統領和新郎新娘均被脅持上更高的層數中。取得VIP專用ID CARD後，玩者可由客用電梯回到57/F，再轉用VIP專用的昇降機登上60/F，接下來只要將60/F的敵人全數擊殺，此關的BOSS便會在遠處出場，而且更將唯一通往59/F的通道炸毀，這時只好先在兩旁的樓梯登上天台的第一層，在那裡有一間電力室，不過則沒



APPOACHING FAST 地圖

有鎖匙可以進入，再由樓梯B登上頂樓，會發現一架「吊臂機」，走近開動時會發現還沒有電力供應，再一次回到下層的電力室門外調查。

這時RAIDO會有訊息發出，在使用對講機後便會得知手持電力室鎖匙的職員在58/F的會議室2中，使用VIP專用昇降機便可來到58/F，走進右手面的會議室2裡，果然發現了一個職員正在操作機器，走上前調查便可取得電力室鎖匙，回到電力室將「吊臂機」的電源打開，便可登上頂樓使用「吊臂機」到達最終目的地59/F，和BOSS的對話中，之前在調理室出現相助的神秘少女會再度出現，而在她和敵人的對話中，知道她應該是潛入敵陣地的臥底，不過卻被一個機械人擊暈，這一個機械人，他的主要的攻擊可分為兩種，第一是突進攻擊，另一種是具有爆風威力的地震攻擊，雖然攻擊威力相當之強，不過由於其移動速度不高的關係，所以在使用軸心迴轉的攻擊方法會收到極佳的效果，而武器選擇方面則可使用威力較強的散彈槍。



STAGE 2 —— UNEXPECTED TURN

在南太平洋的上空，一架軍用的偵察機正如常執行任務，但當經過其中一個群島之時，卻被一連串的對空炮擊落，而且發動攻擊的人，更虜去了使用降落傘降落在島上的兩名機師，雖然在速度極高下先救出一名機師，但另一名機師的下落始終未明，於是特種部隊ANTS再度在這個島上作出搜索行動。

完成了STAGE 1的任務後，玩者會發現在開始STAGE 2的任務時，在選擇出場同伴的地方會多出一個名叫阿美(MAY)的女性特種部隊隊員，而她的特殊能力是自動回復體力，攻擊武器則是威力普通的HAND GUN。

任務開始地點是敵陣地的兵器工場上層，在轉過一個彎位後便要使用樓梯A走到下層的「中央層數」，在這裡要小心的地方是敵人的出現地點是以上下層的樓梯位出現，所以很容易做成被夾擊的危險，所以使用修正率較高的HAND GUN會較為有利，當然在必要時多一點使用緊急迴避也是可行之法，經過樓梯B後便可前往司令官之執務室，在房間內可取得島上的情報資料，當中包括基地內的地圖，之後可在隔壁的房間中取得ID CARD。

取得桌上的ID CARD後，可利用它開啟捕虜收容所的鐵門，而在收容所內會出現一個像是忍者的敵人，其身手可以說是十分利害，若使用一些重火力武器的話，是很容易被他避開的，但使用HAND GUN的話，就可將

其大多的行動範圍封鎖，配合閃光彈下可較有效率地將之擊倒，接下來就是前往有眾多敵人的地點民居區，在那裡分為民居區2、3，不過需要前往的地方只是地圖右上方的「工場出口」。

在工場區內可在射擊場處找到武器收納庫，不過則只有一枚手榴彈放在武器庫內，之後便可向工場出口處走去，在工場出口處一踏出鐵門，便會發現兩面受敵，使用閃光彈後便可衝出重圍，跑往碼頭的另一邊，便可遇上前來幫忙的同伴，但因為離開的船機件發生故障的關係，所以玩者需要擊倒之後曾經出現過的忍者才可過關，在同伴的輔助攻擊及閃光彈的輔助下，應不難將忍者敵人擊倒，之後便可與同伴使用遊艇離開。



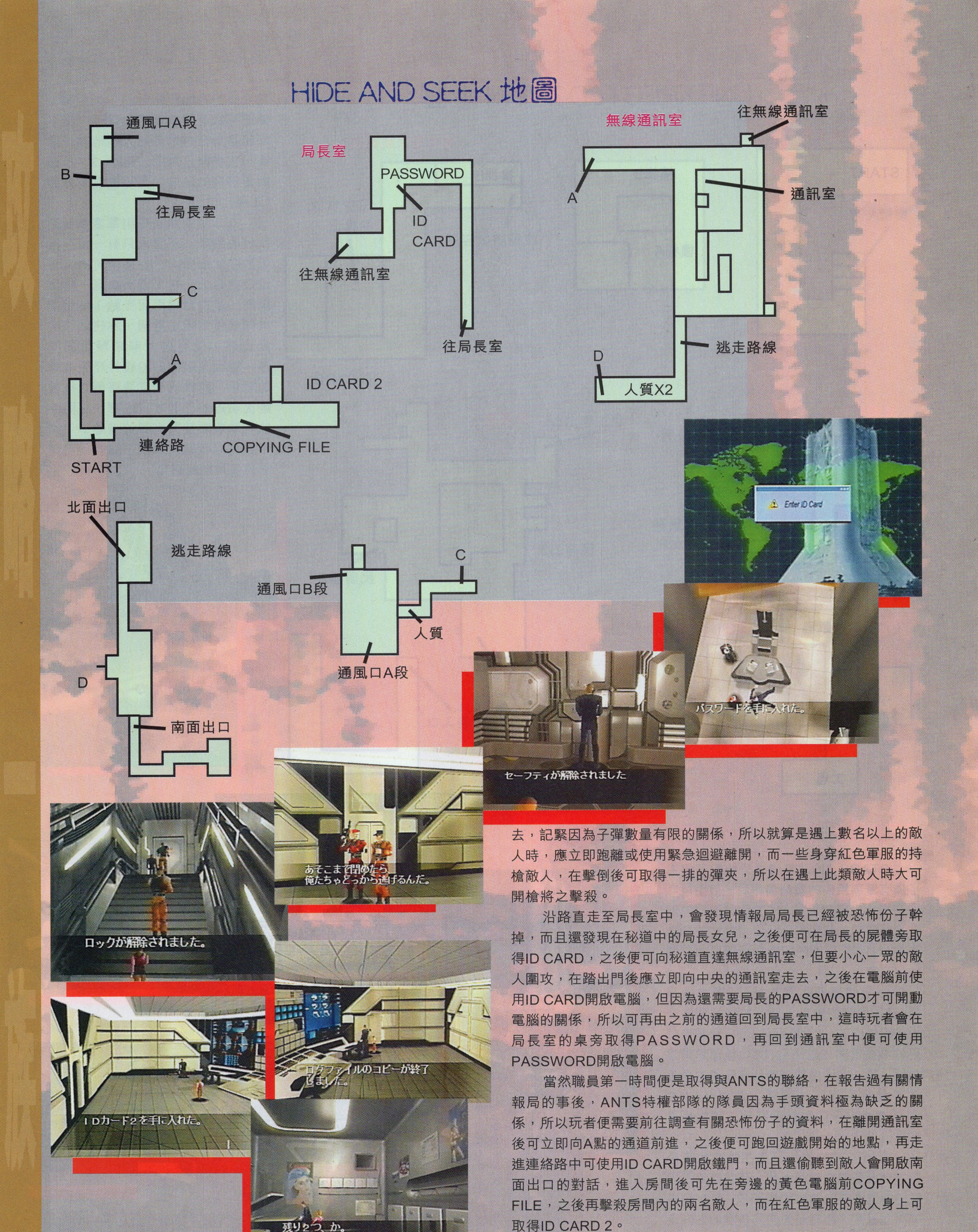
STAGE 3——HIDE AND SEEK

STAGE 3的故事講述恐怖份子侵占了備有軍事設備的戰略情報局，而由於事件來得十分突然，故ANTS的特種部隊均沒有此方面的資料，而玩者所操縱的角色亦由ANTS特種部隊轉變為情報局內的情報局職員。

由於特種部隊還未得知「戰略情報局」已被占領的消息，所以此關的遊戲目的是玩者操縱一個情報局職員，啟動情報局的中央電腦去通知ANTS特種部隊前來救援，另一方面由於玩者現在使用的角色並不是特種部隊的關係，所以HAND GUN是會有子彈數量的限制，可以說是非常危險。

在遊戲開始後，可先在後方的黃色控制台上取得情報局地圖，而在連絡路的鐵門因還未有ID CARD的關係，所以還未能將之打開，這時可先向局長室的方向走

HIDE AND SEEK 地圖



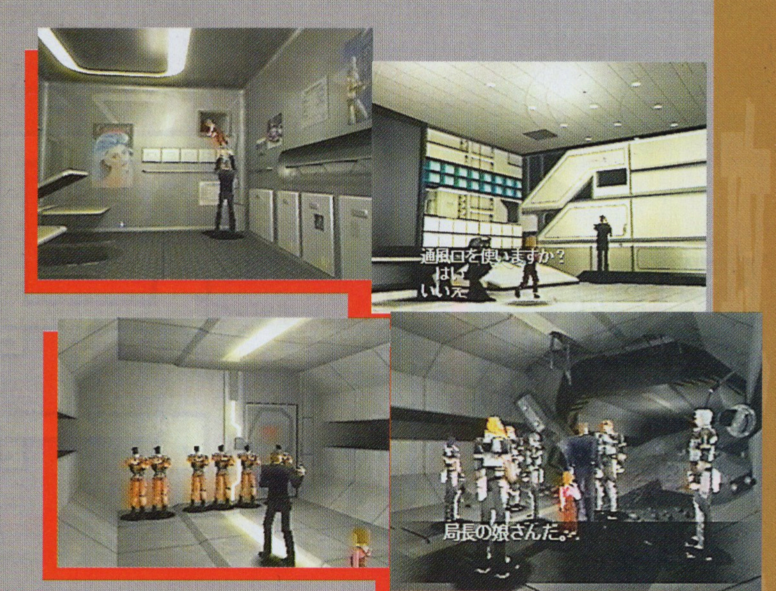
去，記緊因為子彈數量有限的關係，所以就算是遇上數名以上的敵人時，應立即跑離或使用緊急迴避離開，而一些身穿紅色軍服的持槍敵人，在擊倒後可取得一排的彈夾，所以在遇上此類敵人時大可開槍將之擊殺。

沿路直走至局長室中，會發現情報局局長已經被恐怖份子幹掉，而且還發現在秘道中的局長女兒，之後便可在局長的屍體旁取得ID CARD，之後便可向秘道直達無線通訊室，但要小心一眾的敵人圍攻，在踏出門後應立即向中央的通訊室走去，之後在電腦前使用ID CARD開啟電腦，但因為還需要局長的PASSWORD才可開動電腦的關係，所以可再由之前的通道回到局長室中，這時玩者會在局長室的桌旁取得PASSWORD，再回到通訊室中便可使用PASSWORD開啟電腦。

當然職員第一時間便是取得與ANTS的聯絡，在報告過有關情報局的事後，ANTS特權部隊的隊員因為手頭資料極為缺乏的關係，所以玩者便需要前往調查有關恐怖份子的資料，在離開通訊室後可立即向A點的通道前進，之後便可跑回遊戲開始的地點，再走進連絡路中可使用ID CARD開啟鐵門，而且還偷聽到敵人會開啟南面出口的對話，進入房間後可先在旁邊的黃色電腦前COPYING FILE，之後再擊殺房間內的兩名敵人，而在紅色軍服的敵人身上可取得ID CARD 2。

取得ID CARD 2後，玩者可向B點的房間前進，在避開一連串的敵人攻擊後，便會進入B點的房間內，再使用通風口A段離開，在通風口落下另一間房間，再爬上另一邊的通風口B段，在這裡可偷聽到有關敵人的資料，但因為局長女兒不小心驚動了敵人，使敵人的出現數量及火力都會比之前的強，回到房間後可向右側的C通道離去，而且更會有人質供給玩者回復一定的體力，由C點的通道直走，便會來到開始的附近，再使用A點的通道回到無線通訊室。

到達通訊室後可向門外右轉直往D點的逃走路線，使用ID CARD 2打開鐵門，在通道內可救出兩名人質，之後便會來到逃走路線的終點前，而敵人除數量眾多和火力強大外，玩者所選擇的路線應選擇右側的「南面出口」，因為之前偷聽到敵人會開啟南面出口的消息，不過由此已經驚動了敵人的關係，南面出口始終不能成功離去，而且還有頗多的追兵追擊，幸好這時ANTS的特種部隊成員及時趕到，而且更成功炸開南面出口及救出兩人。



STAGE 4——COLOR OF REVENGE

由於在STAGE 3的恐怖活動中ANTS取得進一步的資料，所以在STAGE 4的遊戲中決定潛入敵方的陣地及收集有關敵人的商業資料。

出發地點是在管理室4/F入口處，在走進另一個房間後，便會和一名技術員工對話，之後進入4/F管理室中嘗試開啟電腦，但因為制御室的FILE還未開啟的關係，所以先前往右側的昇降機落到管理室2/F中，之後再開動制御室中的電腦，再回到4/F的管理室中重開一次電腦，便可收集到敵人有關偽造商業的有力証據，之後可再使用昇降機落到1/F中往發電機的通道走去。

但在A點的位置玩者卻會遇上敵人的火箭炮襲擊，之後便會來到放滿了軍火的集積所中，由於此關是沒有人質的關係，所以玩者可保留體力來對附BOSS戰，在快速步入右側的昇降機A後，便會在B點的位置遇上大量敵人的襲擊，在這裡可依舊鐵筒的障礙來保持一定的優勢，使用威力較大的散彈槍可令敵人立即倒在地上，至少在起身前失去了一定的反擊能力，而同伴方面選擇使用散彈的同伴可幫助玩者在BOSS戰中的優勢。

控制了B點的通道後，接下來便是BOSS戰的時間，主要使用火箭炮攻擊的BOSS，在兩旁的位置同時設有兩個可射出火箭炮的炮台，由於攻擊威力極大的關係，所以集二人的散彈槍威力，勝算應會較大，而若想有把握地擊倒BOSS的話，先使用閃光彈令BOSS失去攻擊及防禦力，再在近距離下使用散彈可奪去BOSS大量的體力，保持軸心迴轉的攻擊方法及加上閃光彈下可有效地擊倒BOSS。

這一版要注意的事項並不算太過多，例如在集積所遇上的眾多敵人圍攻，當中使用有散彈槍、火焰槍，手槍以及機槍等等，而選擇同伴方面可使用MAY等的輕型以及使用HAND GUN的角色，主要因為HAND GUN

COLOR OF REVENGE 地圖

管理室4/F入口

管理室

昇降機

昇降機

控制室

START

管理室2/F

管理室1/F

A

往發電機方向

昇降機

昇降機A

集積所

B

BOSS

昇降機A

A

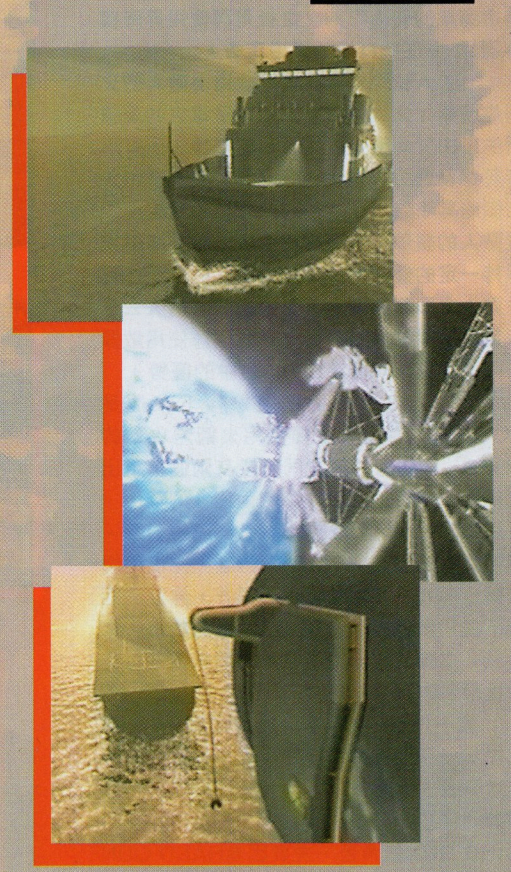
的上彈速度和穩定性較高，而且易於控制，在集積所的版面中使用防禦型輔助攻擊可發揮應有的輔助效果，而閃光彈方面則可留待在BOSS戰時使用。

而第二個值得注意的地方是在使用昇降機A出來後，被一眾的敵人圍攻，在這裡玩者可以先使用一枚閃光彈輔助，待完成控制被圍攻的危險後，便可使用HAND GUN擊殺餘下的敵人，因為在這些敵人當中有一個是會掉出一枚閃光彈的，所以可以回復至最多的五枚閃光彈，而在B點的位置則可利用鐵箱來作障礙物防守，但必要時使閃光彈也是可以的，之後的BOSS戰可以說是遊戲中最為困難完成的一部份，除了BOSS會使用火箭光或機槍攻擊外，在兩旁同時會有兩座火箭炮發射器，當不慎被其中一枚火箭炮擊中，第二枚的火箭炮便會作第二輔直擊，是沒有得走的，所以在使用回復藥方面，是要預計在可以抵受連續兩枚火箭炮攻擊才好。

而攻擊的方法是圍繞著整個房間在走，當看到BOSS使用火箭炮或是機槍攻擊時，便先繞圈子避開，之後再使用SHOTGUN等重火力的武器還擊，這時他因為使用連續攻擊的關係，所以應該會被SHOTGUN擊中至倒在地上，這時要立即離開開火的範圍，因為火箭炮發射器應以射出攻擊，只要圍繞這個方法，應可取得有利的上風，而使用閃光彈方面，則可在走無可走，或是同伴受到連環炮火攻擊時使用，同樣可使用SHOTGUN攻擊BOSS，可奪去BOSS大量的體力。

在擊倒使用火箭炮的BOSS後，EASY模式的ENDING便僧出現，在BOSS旁會出現一個名叫MEM的老婦人，在一輪對話後得知老婦人為何要毀滅世界和本身是高等民族的秘密，之後使用火箭炮攻擊的BOSS便會抱著MEM一起掉落高樓下，故事便會由此完結。

而當在NORMAL模式完成STAGE 4的版數後，MEM同樣會再度出現和玩者對話，但在講到最重要的地方時，FORBOSS便會出現射殺MEM，而使用火箭炮的BOSS便會上前報仇，但同樣被FORBOSS解決了，之後MAY會出場及說出和FORBOSS的種種恩怨，以及被FORBOSS逃去及說出最後一步的神判之槍，FINAL FIGHT的最終之戰終於開始了。



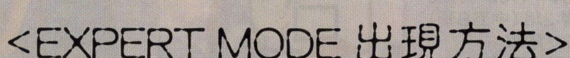
STAGE 5——神判之槍

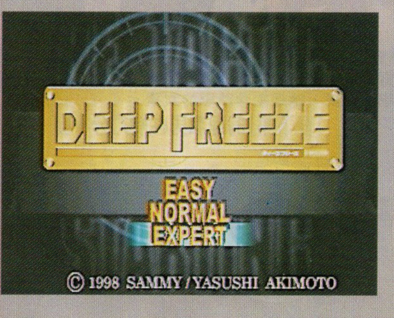
終於來到了FINAL FIGHT的最終之戰，在FORBOSS發動最終兵器「神判之槍」後 ，玩者便會來到敵方的戰艦上，而敵人會同時出現，先向左方的敵人攻擊，因為右方的敵人會被鐵箱阻礙一陣子的關係，所以可先控制左邊的通道，而在船艦入口旁可登上上層，在進入房間後會發現FORBOSS正在操縱戰艦，在對話間FORBOSS猛地拔出機槍向玩者攻擊，雖然玩者能及時避開，但在旁的同伴因被流彈擊中，所以在現在開始，玩者會失去同伴的輔助，所以此關在選擇同伴方面可以較為求其，之後可離開艦橋的房間，回到第一甲板後可繞回機場向右方的通道走去。

之後可在前方發現一通道口，進入船艙後，可先向乘船員用食堂調查，由於這裡的地型頗為狹窄的關係，所以使用修正率較高的HAND GUN會比較有利，解決食堂內的敵人後，可在士官用室內解決另一個身穿紅色衣服的敵人，在其身上取得回復藥，之後便可向地圖左上方的機關室走去，一進入機關室內部，便會遇上最終BOSS，而FORBOSS則會先開動「神判之槍」準備攻擊，但當玩者來到後，FORBOSS便會開始和玩者戰鬥。FORBOSS的攻擊方式主要可分為直接的近身攻擊、飛索攻擊和機槍攻擊三種，而移動方式除通常移動外，更可使用瞬間轉移，而由於FORBOSS可以使用瞬間轉移的關係，所以使用閃光彈是十分困難，另外由於是和FORBOSS進行一對一的戰鬥，所以可使用威力較強的散彈槍，而攻擊時間可在他使用轉移後的硬直時間發射，只要圍繞房間而走，再待其使用飛索的硬直時使用散彈槍攻擊，使他倒在地上，再組織下一輪的攻勢，在擊倒他後便可在極短的時間內使用船室的逃道回到第一甲板離開。

神判之槍地圖

第一甲板
第一甲板
艦橋入口
船室
START
機關室
船室
士官用室
乘船用食堂
第一甲板
機關室
船室
最終BOSS





當大家打爆了NORMAL MODE之後，這一個EXPERT MODE就會出現，而當中的敵人會比較強及多。



製造商：ASCII　發售日：發售中
價格：6800日圓（CD-ROM 3枚組）　記憶：1～15 Block
SLG／MEM

Present by：山寺良牙

真實的愛——是彼此的關懷、尊重、愛護，且發自內心的
真實的愛在何方？答案就在此
只要有愛，無論你到何處，也必再相遇！

真愛物語 2
～True Love Story2～

大堆廢話的前言

足足延期了一個月的《真愛物語2～True Love Story 2～》終於得到手了！今期便由本人，再度為各位帶進這個「真」心的「愛」且純潔的戀愛世界。

由於早在第87期《遊戲誌》已曾簡單的介紹過，今次只刊登出少量介紹及攻略，如有不便或感到困擾的話，本人僅在此致12000分歉意。

遊戲新出的要變點

上次說過有關「繞道走（寄り道）」及「上學使用交通工具」的事，今次就有關3 CD-ROM的大容量及一些系統上的改變而作出介紹。

3 CD-ROM果然有秘密







除了上次所說的可以玩到3個不同的學期及人物外，事實上就連OPENING的動畫也會有分別，而且是三隻碟也是不同的，雖然歌曲及有些場面是一樣，但看過後便知道是絕對有分別的，不妨留意一下不同學期的OPENING有不同的景色。另外本遊戲是「絕對不需」限定用DISC 1來開機，使用DISC 2或DISC 3也沒問題，這便可以看到不同的OPENING動畫；不過如果玩者是選不同的學期時，有時也會要求替換別的DISC。

甚麼是「鎖匙字母」？

在開始遊戲時，有一項是選擇「KEYWORD（キーワード）」，這是在「放學回家會話」時所用的額外可選擇話題，不同的女孩會有不同的喜好，對心儀女孩使用適當的話題，可令她對玩者的好感度有更好的效果，至於KEYWORD共有13種類，有「星座」、「音樂」、「藝能」、「相片（写真）」、「動物」、「自然」、「手藝」、「書（本）」、「公仔（人形）」、「打掃（掃除）」、「電影（映画）」、「烹飪（料理）」、最底的一個是「TV GAME（TVゲーム）」。

與其盲衝衝，何不看標識？



今作多了新的「移動GUIDE模式（移動ガイドモード）」，是用來在移動地點輔助的，標識的意思是：

- ！——可能會遇到女孩
- ！？——可能會發生特別事件
- ★——會發生高確率且重要的事件

以上標識不可盡信，因為本人也曾被騙過。

休息一天吧！



今作在假日玩者是可以有權選擇留在家中不外出，外出的話當然是照舊選三處去的地方，不去的話亦可，不過要注意的是有某些事件是主角留在家中才會發生。

新的約會勝地？



今作會新出「日曆事件」，事實上是不同的學期會出現不同的祭典，一學期是「七夕祭（七夕祭り）」、二學期是「學園祭」、三學期是「球技大會」，每一個不同的祭典均是約會心儀女孩的大好日子，而且會有一張特別畫面出現。

順道説開，在平時假前約會時，玩者也可有不同的約會地方選擇，當然約會內容、對白、甚至是出現的特別畫面亦會有所不同。

登場人物再度介紹

全學期登場人物

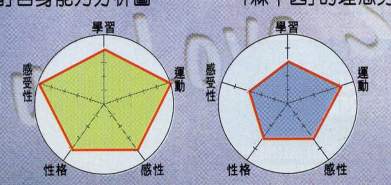
もりしたあかね
森下茜（MORISHITA AKANE）

「CV：永野愛」

出生日：10月16日
血型：A
身高：162cm
三圍：B84．W59．H83
班級：2年2組（中五B班）
上學方法：電車
喜歡的話題：星座
所屬學會：籃球學會
性格：開朗、活潑

解說：成績優秀，排名經常在20甲內，在學校中無論是男或女也能談得十分開心，而且她也是籃球隊中的ACE級人馬，不過在於戀愛方面她好像毫無意識到似的；在故事上來說，她是主角暗戀的女孩。

「森下茜」自身能力分析圖　「森下茜」的理想男性能力分析圖



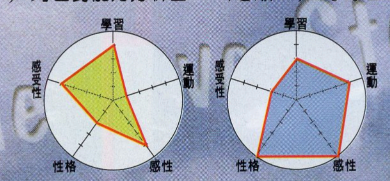
ななせ
七瀨かすみ（NANASE KASUMI）

「CV：川上とも子」

出生日：5月16日
血型：O
身高：156cm
三圍：B85．W58．H83
班級：2年4組（中五D班）
上學方法：巴士（娜嗱）
喜歡的話題：音樂
所屬學會：吹奏樂部
性格：和善、保守、害羞

解說：與主角住在同一屋村下的青梅竹馬朋友，是一位典型的文學少女，隸屬管弦樂部，當然在藝術方面有十分高的籃藝，不過由於本身性格的影響，使她不會積極的去追求男孩；雖然與主角是同級生，不過是同級異班。

「七瀨かすみ」自身能力分析圖　「七瀨かすみ」的理想男性能力分析圖

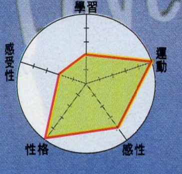


はたのあおい
波多野葵（HATANO AOI）
「CV：夏樹リオ」

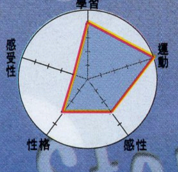
出生日：8月10日
血型：AB
身高：167cm
三圍：B81・W60・H86
班級：2年1組（中五A班）
上學方法：步行（徙步）
喜歡的話題：藝能
所屬學會：演劇部
性格：粗魯、小氣、好勝心強

解說：與七瀨かすみ是十分好的朋友，而在中學時亦與主角相識，中學時代是在網球部，運動型少女當然在讀書方面是一般，由於性格、舉止及言談關係，經常被人誤認是男性，不過在中四的女孩中有十分高的名氣。

「波多野葵」自身能力分析圖



「波多野葵」的理想男性能力分析圖





あそうゆうこ
麻生優子（ASOU YUKO）
「CV：住友七絵」

出生日：1月18日
血型：A
身高：167cm
三圍：B88・W58・H86
班級：2年1組担任（中五A班班主任）
所屬學會：籃球部及美術學會顧問
性格：比較輕浮

解說：看過上文便知是今作出場的女教師，性格比較輕浮了點，不過惡起來也頗可怕，是主角班別的班主任，主要任教料目是英語，當然周不時也會在堂上問主角；已婚，丈夫也是在同校任教，不過就還沒有子女。

きじもとたけし
木地本岳史（KIJIMOTO TAKESHI）
「CV：関智一」



出生日：6月3日
血型：AB
身高：175cm
班級：2年2組（中五B班）
所屬學會：田徑學會

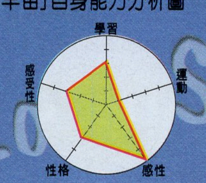
解說：是主角的「惡友」，亦與森下茜同班，他最出名是「短跑」，雖然如此，他經常也不到學會的，性格輕浮、善於隨聲附和的人，且十分喜歡女孩，經常見到與女孩一起出現。（正色鬼）

みやまさなえ
深山早苗（MIYAMA SANAE）
「CV：飯塚雅弓」

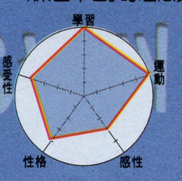
出生日：11月3日
血型：B
身高：158cm
三圍：B81・W60・H80
班級：1年2組（中四B班）
上學方法：騎單車（自転車）
喜歡的話題：相片、書
所屬學會：攝影學會
性格：笨拙、努力向前

解說：她不擅長運動卻喜歡運動，原因當然是她笨手笨腳的關係，雖然如此她實際上會對任何事也津津有味，經常拿著相機四處走，問她走來走去的目的時，她的答案會十分令人費解，可說是不得不照顧的類型。

「深山早苗」自身能力分析圖



「深山早苗」的理想男性能力分析圖



たかばやしゆじ
高林勇次（TAKABAYASHI YUJI）
「CV：遠近孝一」

出生日：不明
血型：A
身高：173cm
班級：2年4組（中五D班）
所屬學會：科學學會

解說：與森下茜是青梅竹馬的關係（是否真的如此），同是高中二年（中五），成績優秀，不過性格比較純真僕素，除了森下茜以外，不太會與女孩說話。（玩時有時看上去好像主角的情敵似的，不過又好像不是。）



きみこ
君子（KIMIKO）
「CV：田村ゆかり」

出生日：9月24日
血型：O
身高：154cm
三圍：B76・W59・H78
班級：1年2組（中四B班）
上學方法：巴士（バス）
所屬學會：家政學會
性格：堅實、開朗、忠直

解說：十分關心別人，別人有困難時，絕不會放手不管，就算是哥哥（指主角），也會十分關心他，可說是一位典型的好妹妹，而她亦是就讀於主角的學校，而且是下級生（高中一年級／中四），不過最重要的就是她會提供有關各女孩的好感度參考表。

あんどうももこ
安藤桃子（ANDOU MOMOKO）
「CV：南央美」

出生日：7月7日
血型：B
身高：165cm
三圍：B87・W56・H86
班級：2年3組（中五C班）
所屬學會：網球學會
性格：任性、不服輸、高傲

解說：一位十分任性且自我中心派的女孩，視波多野葵為她的對手，兩個一走來便沒有好結果，可說是一位十分令人討厭的小美人；說開原來早在主角中學時代便與她相識，不過遊戲中是不能追求她的。（為何呢？是否屬隱藏人物？）

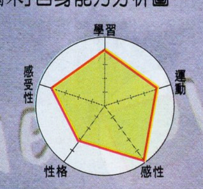
只限第一學期登場人物

さわだりみ
沢田璃未（SAWADA RIMI）
「CV：長沢美樹」

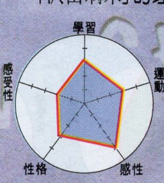
出生日：8月30日
血型：AB
身高：160cm
三圍：B82・W55・H80
班級：2年1組（中五A班）
上學方法：步行（徙步）
喜歡的話題：動物、自然、相片
所屬學會：無
性格：冷靜、冷漠、孤獨

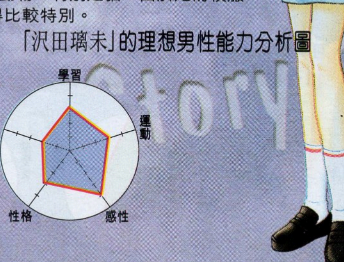
解說：差不到暑假前才來的轉校生，由於性格關係她不能融入班的同學中，經常獨來獨往，其實她所繪的畫達到美術展的得獎質素，當然是十分喜歡畫畫，另外她亦喜歡動物，特別是貓；由於她的校服趕不及做起，所人學校中只有她穿得比較特別。

「沢田璃未」自身能力分析圖

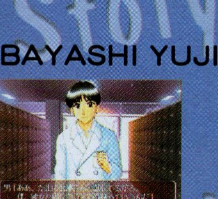


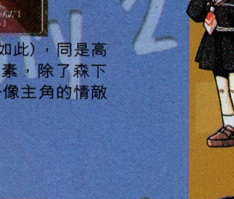
「沢田璃未」的理想男性能力分析圖



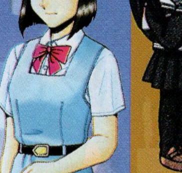


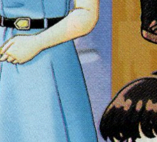




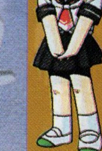












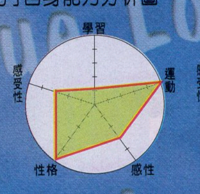


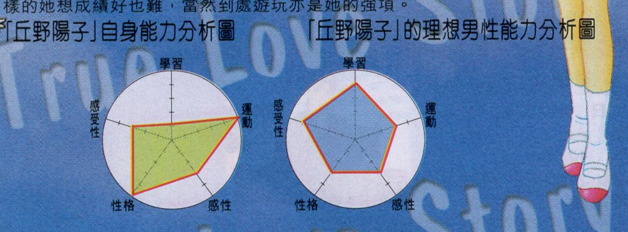
おかのようこ
丘野陽子（OKANO YOKO）
「CV：今井由香」

出生日：5月28日
血型：O
身高：155cm
三圍：B77．W60．H79
班級：2年2組（中五B班）
上學方法：騎單車（自転車）
喜歡的話題：星座、自然、TV GAME
所屬學會：游泳部
性格：極度開朗、天真無邪、凡事不計較

解說：不理是甚麼人很快便能與她成為好友，十分喜歡游泳，在學會游還不夠，放學有時還要到海邊游，當然亦十分喜歡睡；這樣的她想成績好也難，當然到處遊玩亦是她的強項。

「丘野陽子」自身能力分析圖　「丘野陽子」的理想男性能力分析圖





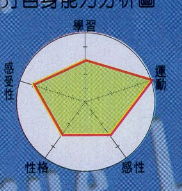
只限第三學期登場人物

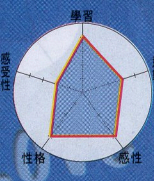
かざま
風間こだち（KAZAMA KODACHI）
「CV：岩男潤子」

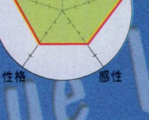
出生日：12月31日
血型：O
身高：163cm
三圍：B83．W57．H83
班級：2年3組（中五C班）
上學方法：步行（徒步）
喜歡的話題：打掃、手藝、烹錘
所屬學會：劍道部
性格：認真、沈默、溫柔、喜歡美麗

解說：對自己十分嚴格，不過對別人則十分之友善溫柔，可能是由於她家是洗衣店的關係，有點潔辟症，烹飪及打掃她最擅長，不過她任何事也要自己一個人解決，這可能是她的缺點吧！

「風間こだち」自身能力分析圖　「風間こだち」的理想男性能力分析圖







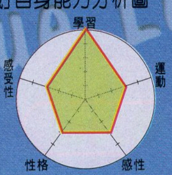

只限第二學期登場人物

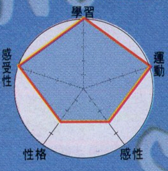
なかざとかおり
中里香織（NAKAZATO KAORI）
「CV：淺田葉子」

出生日：3月3日
血型：AB
身高：149cm
三圍：B80．W58．H81
班級：2年1組（中五A班）
上學方法：巴士（バス）
喜歡的話題：書
所屬學會：無
性格：努力家、責任心強

解說：與主角是同班同學，亦是學級委員及圖書館館理員，開始一件事後不完成的話便不心息，而且十分介意她的身高，不過她成績亦比較優秀，喜歡看書，經常會有圖書館及書店遇到她。

「中里香織」自身能力分析圖　「中里香織」的理想男性能力分析圖



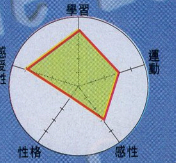


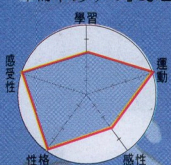
みずき
瑞木あゆみ（MIZUKI AYUMI）
「CV：宮川香月」

出生日：1月29日
血型：A
身高：154cm
三圍：B78．W56．H79
班級：1年3組（中四C班）
上學方法：巴士（バス）
喜歡的話題：藝能
所屬學會：田徑學會的經理人
性格：內向、緊張

解說：是主角的後輩，性格十分之內向，而事實上她是喜歡上運動力且有型有款的前輩而加入田徑學會並做經理人，究竟是誰？當然就是主角的好友「木地本岳史」，雖然看上去好像很冷靜的人，事實上是十分緊張別人的。

「瑞木あゆみ」自身能力分析圖　「瑞木あゆみ」的理想男性能力分析圖



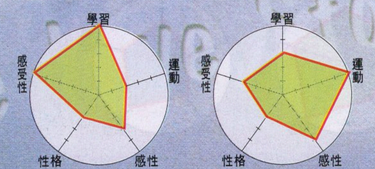


こうさかま　い　こ
香坂麻衣子（KOUSAKA MAIKO）
「CV：岩口裕子」

出生日：11月18日
血型：O
身高：166cm
三圍：B86．W58．H84
班級：3年1組（中六A班）
上學方法：電車
喜歡的話題：手藝
所屬學會：家政科部
性格：溫文爾雅、冒失、發呆

解說：經常性像呆下呆下的美女，但她的成績卻十分好，而最擅長的則是編織及烹飪方面，當然是隸屬家庭科，她亦十分照顧同學會的君子，可能始終是前輩吧？不過她始終會給人一種與別不同的感覺。

「香坂麻衣子」自身能力分析圖　「香坂麻衣子」的理想男性能力分析圖



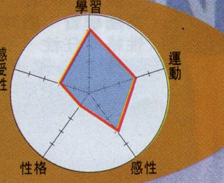
かさまけんた
風間健太（KAZAMA KENTA）
「CV：阪口大助」

出生日：不明
血型：O
身高：160cm
班級：1年2組（中四B班）
所屬學會：足球部

解說：是風間こだち的弟弟，他經常阻止別的男孩去接近風間こだち，而事實上他是喜歡君子的，不過又經常用「粗聲粗氣」去對待她，所作所為又好像小孩般，可能只是位「呷乾醋」的後輩而已。

不過事實上「理想男性能力分析圖」只是用來參考，不可作準的，本人就算用本人自身的能力值也能追求到心儀的女孩「香坂麻衣子」；更可況是玩者呢！

「山寺良牙」自身能力分析圖



攻略技巧

交談的重要性



本遊戲系列最大特色就在於「放學回家會話」模式，亦可說是遊戲的重心，因為能否與心儀的女孩約會及大幅度增加好感度就在此時間決定，現在就刊出有關此模式的技巧。

每天放學時均有可能遇到女孩，每次「最多」會出現三次，而出現地點會是「學校大樓門口」、「學校門口」、「櫻花斜路」，而出現的女孩「基本上」是根據玩者當天所遇到的女孩而定，不過也有例外的，當玩者遇到心儀的女孩時，當然是想約她一同放學，不過並不一定成功；可是有時遇到不喜歡的又怎算呢？當然是可以拒絕的，不用擔心，這樣做是不會令該女孩好感度下降，反而會上升呢！

當心儀的女孩答應後，便會進入「放學回家會話」模式，當中有27個選項用來做話題的（並不一定全部出來及用上），當中有些話題會喜歡，也有不喜歡的，不過有一個定律，就是當好感度不夠高時，使用不恰當的話題，例如：約她出街、握她的手之類，這只會做成反效果，該等話題讓好感度增加到一定值後才好使用。

好感度低時可建議選用話題

女孩	話題
森下茜	星座、運動（スポーツ）、學會（クラブ）
七瀬かすみ	音樂、學會（クラブ）、波多野葵
波多野葵	藝能、運動（クラブ）、七瀬かすみ
深山草苗	相片（写真）、書（本）、興趣（趣味）
沢田璃未	動物、自然、相片（写真）
丘野陽子	星座、自然、TV GAME（TV ゲーム）
香坂麻衣子	手藝、去向（進路）、學會（クラブ）
中里佳織	書（本）、學習（勉強）、文化祭
瑞木あゆみ	藝能、學會（クラブ）、木地本岳史
風間こだち	打掃（掃除）、手藝、烹飪（料理）



好感度高時可建議選用話題

女孩	話題
森下茜	對方（相手）、戀愛、髮型
七瀬かすみ	對方（相手）、戀愛、糖果（お菓子）
波多野葵	對方（相手）、戀愛、興趣（趣味）
深山草苗	對方（相手）、戀愛、君子
沢田璃未	對方（相手）、戀愛、假日（休日）
丘野陽子	對方（相手）、戀愛、兄弟
香坂麻衣子	對方（相手）、戀愛、興趣（趣味）
中里佳織	對方（相手）、戀愛、假日（休日）
瑞木あゆみ	對方（相手）、戀愛、假日（休日）
風間こだち	對方（相手）、戀愛、風間健太

不過留意一點，畫面左上角有個心跳下跳下的，這是表示女孩的心跳度，如果一口氣去得過高的話，女孩會因為大過害羞，就算未到目的地也會離開的，所以有時也要讓她「COOL DOWN」一下，至於心跳度最高時，就是會跳離圖的邊界位。

有時在此模式中可以送禮給女孩增加好感度的，至於不同的禮物也會有不同程度的反應，至於反應表則如下：

送禮及其反應表

禮物＼人物	森下茜	七瀬かすみ	波多野葵	深山草苗	沢田璃未	丘野陽子	香坂麻衣子	中里佳織	瑞木あゆみ	風間こだち
籃球鞋（バスケットシューズ）	極喜歡	討厭	一般	討厭	討厭	喜歡	討厭	討厭	喜歡	一般
糖果食譜（お菓子作りの本）	一般	極喜歡	討厭	討厭	一般	討厭	喜歡	喜歡	討厭	喜歡
裁縫套裝（裁縫セット）	一般	一般	極喜歡	喜歡	一般	討厭	喜歡	一般	一般	喜歡
拼圖（ジグソーパズル）	討厭	一般	討厭	極喜歡	喜歡	討厭	討厭	一般	一般	喜歡
風景相集（風景写真集）	喜歡	一般	一般	喜歡	極喜歡	一般	一般	討厭	一般	一般
湯匙套裝（スプーンセット）	喜歡	喜歡	討厭	一般	一般	討厭	極喜歡	喜歡	一般	討厭
布公仔（ぬいぐるみ）	一般	極喜歡	討厭	討厭	討厭	一般	一般	討厭	極喜歡	一般
花束	喜歡	喜歡	一般	一般	一般	一般	喜歡	一般	喜歡	極喜歡
蝴蝶結絲帶（リボン）	極喜歡	一般	討厭	一般	一般	一般	一般	喜歡	一般	喜歡
枕頭（まくら）	一般	討厭	喜歡	喜歡	討厭	極喜歡	一般	討厭	一般	討厭
狗糧（ドッグフード）	討厭	討厭	極喜歡	一般	討厭	一般	一般	討厭	討厭	一般
摩擦膏（バンソウコウ）	一般	討厭	一般	極喜歡	一般	喜歡	討厭	討厭	一般	討厭
動物扣針（動物ブローチ）	討厭	一般	一般	一般	極喜歡	一般	一般	一般	喜歡	一般
紅茶	一般	一般	一般	喜歡	喜歡	一般	極喜歡	一般	一般	一般
運動汗巾（スポーツタオル）	喜歡	討厭	喜歡	一般	一般	喜歡	一般	討厭	極喜歡	一般
日本茶	一般	一般	喜歡	一般	討厭	一般	一般	喜歡	一般	極喜歡
艷麗的傘（派手なカサ）	一般	討厭	一般	一般	討厭	極喜歡	喜歡	討厭	討厭	討厭
哲學書（哲学の本）	討厭	一般	討厭	討厭	喜歡	討厭	一般	極喜歡	一般	一般
香草油（ハーブオイル）	一般	喜歡	討厭	一般	喜歡	討厭	一般	極喜歡	喜歡	一般



註釋——

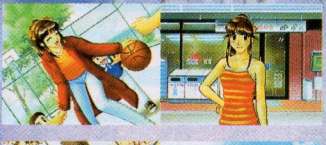
極喜歡：好感度上升值十分高　　喜歡：好感度上升值比較高　　一般：沒多大變化　　討厭：好感度下降

禮物可於平日放學後的繞路走時間選「購物（買い物）」，再選出禮物便可。

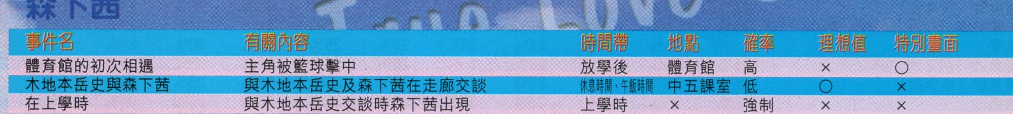
有緣的話到何處也會相見

遊戲另一個最基本上升好感度的方法，就是在平日或假日在各處遇上心儀的女孩並交談，而她們出現的地方亦有一個固定的機率，現就刊登出來。

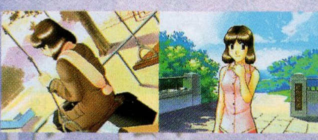
初次相遇方式事件表



森下茜



事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
體育館的初次相遇	主角被籃球擊中	放學後	體育館	高	×	○
木地本岳史與森下茜	與木地本岳史及森下茜在走廊交談	休息時間、午飯時間	中五課室	低	○	×
在上學時	與木地本岳史交談時森下茜出現	上學時	×	強制	×	×



七瀬かすみ

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
早晨	在門口前她等待著	上學時	家前	強制	×	○



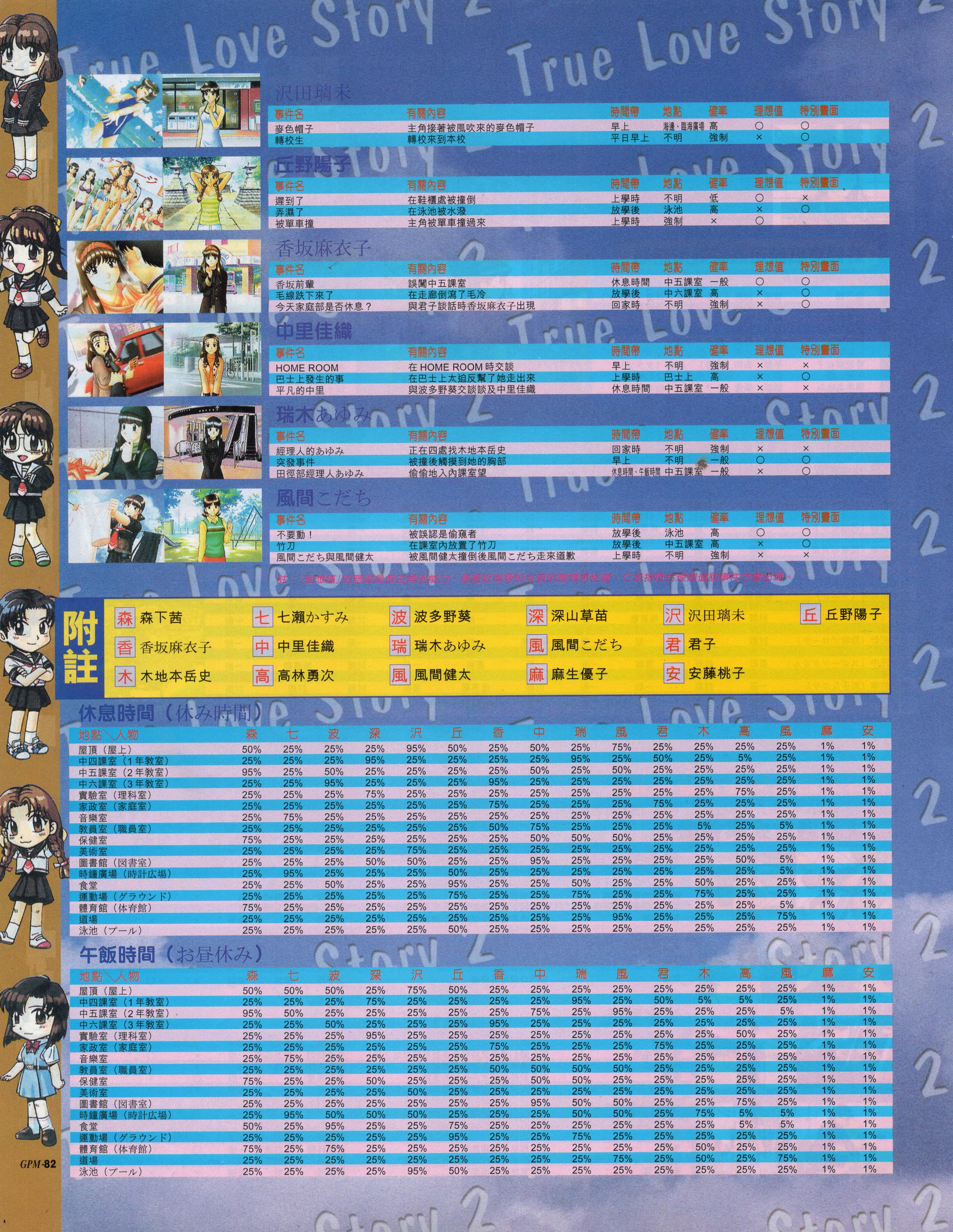
波多野葵

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
喂！喂！喂！	與七瀬かすみ交談時波多野葵發怒地出現	午飯時間	中五課室	一般	×	○
與狗散步	在海邊遇到波多野葵與她的狗散步	繞道時間	海邊	高	×	○
家課	波多野葵説讓主角看她的家課	中五課室	×	一般	○	×
知不知七瀬かすみ在哪處？	在走廊被波多野葵問七瀬かすみ在何處	回家時	×	強制	×	×



深山草苗

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
危險！	深山草苗在走廊跌到	休息時間	中四課室	一般	○	○
在攝影學會的深山草苗	在實驗室弄到一地相片的深山草苗	放學後	實驗室	高	×	○
單車故障	因單車故障而困惑中	回家時	不明	強制	×	×



沢田璃未

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
麥色帽子	主角接著被風吹來的麥色帽子	早上	海邊、臨海廣場	高	○	○
轉校生	轉校來到本校	平日早上	不明	強制	×	○

丘野陽子

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
遲到了	在鞋櫃處被撞倒	上學時	不明	低	○	×
弄濕了	在泳池被水潑	放學後	泳池	高	×	○
被單車撞	主角被單車撞過來	上學時	強制	×	○	

香坂麻衣子

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
香坂前輩	誤闖中五課室	休息時間	中五課室	一般	○	○
毛線跌下來了	在走廊倒瀉了毛冷	放學後	中六課室	高	×	○
今天家庭部是否休息？	與君子談話時香坂麻衣子出現	回家時	不明	強制	×	○

中里佳織

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
HOME ROOM	在 HOME ROOM 時交談	早上	不明	強制	×	×
巴士上發生的事	在巴士上太迫反幫了她走出來	上學時	巴士上	高	×	○
平凡的中里	與波多野葵交談談及中里佳織	休息時間	中五課室	一般	×	×

瑞木あゆみ

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
經理人的あゆみ	正在四處找木地本岳史	回家時	不明	強制	×	×
突發事件	被撞後觸摸到她的胸部	早上	不明	一般	○	○
田徑部經理人あゆみ	偷偷地入內課室望	休息時間、午飯時間	中五課室	一般	×	○

風間こだち

事件名	有關內容	時間帶	地點	確率	理想值	特別畫面
不要動！	被誤認是偷窺者	放學後	泳池	高	○	○
竹刀	在課室內放置了竹刀	放學後	中五課室	高	×	○
風間こだち與風間健太	被風間健太撞倒後風間こだち走來道歉	上學時	不明	強制	×	×

註：「理想值」的意思是指主角的能力，是接近或等於女孩的理想男性值，○是指符合理想值該事件才會出現。

附註

森 森下茜　七 七瀬かすみ　波 波多野葵　深 深山草苗　沢 沢田璃未　丘 丘野陽子

香 香坂麻衣子　中 中里佳織　瑞 瑞木あゆみ　風 風間こだち　君 君子

木 木地本岳史　高 高林勇次　風 風間健太　麻 麻生優子　安 安藤桃子

休息時間（休み時間）

地點＼人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
屋頂（屋上）	50%	25%	25%	25%	95%	50%	25%	50%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
中四課室（1年教室）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	50%	25%	5%	25%	1%	1%
中五課室（2年教室）	95%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
中六課室（3年教室）	25%	25%	95%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
實驗室（理科室）	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	1%	1%
家政室（家庭室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	1%	1%
音樂室	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
教員室（職員室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	75%	25%	25%	25%	5%	25%	5%	1%	1%
保健室	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
美術室	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
圖書館（図書室）	25%	25%	25%	50%	50%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	5%	1%	1%
時鐘廣場（時計広場）	25%	95%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%
食堂	25%	25%	50%	25%	25%	95%	25%	25%	50%	25%	25%	50%	25%	25%	1%	1%
運動場（グラウンド）	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	75%	25%	25%	75%	25%	25%	1%	1%
體育館（体育館）	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%
道場	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	75%	1%	1%
泳池（プール）	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%

午飯時間（お昼休み）

地點＼人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
屋頂（屋上）	50%	50%	50%	25%	75%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
中四課室（1年教室）	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	50%	5%	5%	25%	1%	1%
中五課室（2年教室）	95%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	95%	25%	25%	25%	5%	1%	1%
中六課室（3年教室）	25%	25%	50%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
實驗室（理科室）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	1%	1%
家政室（家庭室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	1%	1%
音樂室	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
教員室（職員室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	50%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
保健室	75%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
美術室	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
圖書館（図書室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	50%	50%	25%	25%	75%	25%	1%	1%
時鐘廣場（時計広場）	25%	95%	50%	50%	50%	25%	25%	25%	50%	50%	25%	75%	5%	5%	1%	1%
食堂	50%	25%	95%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	1%	1%
運動場（グラウンド）	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
體育館（体育館）	75%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	1%	1%
道場	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	50%	25%	75%	1%	1%
泳池（プール）	25%	25%	25%	25%	95%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%

放學後 1（放課後 1）

☆：即平日的放學後時間及星期六的第一節放學後時間

地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
屋頂（屋上）	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	5%	5%	5%	1%	1%
中四課室（1年教室）	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	50%	5%	5%	50%	1%	1%
中五課室（2年教室）	75%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	75%	25%	75%	25%	25%	25%	5%	1%	1%
中六課室（3年教室）	25%	25%	95%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%
實驗室（理科室）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	50%	5%	5%	1%	1%
家政室（家庭室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	50%	5%	5%	5%	1%	1%
音樂室	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	1%	1%
教員室（職員室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
保健室	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
美術室	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
圖書館（図書室）	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	95%	25%	25%	5%	5%	25%	5%	1%	1%
時鐘廣場（時計広場）	25%	75%	25%	50%	50%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
食堂	25%	25%	75%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
運動場（グラウンド）	25%	25%	25%	25%	25%	50%	50%	25%	95%	25%	5%	25%	5%	25%	1%	1%
體育館（体育館）	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%
道場	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	5%	25%	5%	25%	1%	1%
泳池（プール）	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%

放學後 2（放課後 2）

☆：即星期六的第二節放學後時間

地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
屋頂（屋上）	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	50%	25%	50%	25%	25%	5%	5%	1%	1%
中四課室（1年教室）	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	75%	5%	5%	25%	1%	1%
中五課室（2年教室）	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	75%	5%	25%	25%	5%	1%	1%
中六課室（3年教室）	25%	25%	95%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%
實驗室（理科室）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%
家政室（家庭室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	50%	50%	5%	5%	1%	1%
音樂室	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	1%	1%
教員室（職員室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
保健室	50%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	50%	50%	50%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
美術室	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	25%	5%	1%	1%
圖書館（図書室）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	5%	25%	5%	1%	1%
時鐘廣場（時計広場）	25%	75%	25%	50%	50%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
食堂	25%	25%	75%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	1%	1%
運動場（グラウンド）	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	5%	50%	5%	25%	1%	1%
體育館（体育館）	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	5%	5%	5%	1%	1%
道場	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	5%	50%	5%	25%	1%	1%
泳池（プール）	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	25%	1%	1%

繞路（寄り道）

地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
臨海廣場（臨海広場）	95%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	50%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
車站前商店街（駅前商店街）	50%	25%	25%	50%	25%	95%	95%	50%	25%	95%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
海邊（浜辺）	50%	25%	50%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
便利店（コンビニ）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
書店（本屋）	25%	50%	25%	50%	25%	25%	50%	95%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
神社	25%	25%	50%	25%	50%	50%	25%	50%	95%	50%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
遊戲機中心（ゲームセンター）	25%	50%	95%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
兒童公園（児童公園）	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%

上午（午前）

地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
臨海廣場（臨海広場）	95%	25%	25%	25%	75%	25%	50%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
車站前商店街（駅前商店街）	25%	25%	25%	95%	95%	25%	25%	25%	25%	95%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
海邊（浜辺）	75%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
便利店（コンビニ）	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
書店（本屋）	25%	50%	25%	25%	25%	25%	95%	50%	25%	50%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
神社	50%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	75%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
遊戲機中心（ゲームセンター）	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
兒童公園（児童公園）	25%	50%	25%	50%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%

中午（正午）

地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
臨海廣場（臨海広場）	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	25%	95%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
車站前商店街（駅前商店街）	50%	95%	25%	50%	25%	25%	50%	25%	25%	50%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
海邊（浜辺）	25%	25%	25%	25%	95%	50%	25%	95%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
便利店（コンビニ）	25%	25%	25%	95%	25%	25%	95%	25%	50%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
書店（本屋）	95%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	95%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
神社	50%	25%	50%	25%	50%	25%	25%	25%	50%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
遊戲機中心（ゲームセンター）	50%	25%	50%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
兒童公園（児童公園）	25%	75%	25%	25%	25%	50%	25%	50%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%

下午（午後）

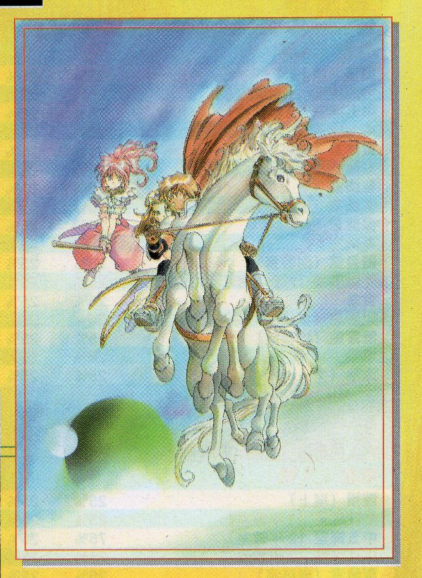
地點╲人物	森	七	波	深	沢	丘	香	中	瑞	風	君	木	高	風	麻	安
臨海廣場（臨海広場）	50%	25%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
車站前商店街（駅前商店街）	75%	50%	25%	50%	25%	25%	75%	50%	50%	75%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
海邊（浜辺）	25%	25%	95%	25%	25%	75%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
便利店（コンビニ）	50%	50%	25%	25%	25%	50%	25%	50%	95%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
書店（本屋）	50%	25%	25%	75%	50%	25%	25%	95%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
神社	25%	95%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	25%	50%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
遊戲機中心（ゲームセンター）	50%	25%	75%	25%	25%	95%	25%	25%	25%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%
兒童公園（児童公園）	25%	25%	50%	25%	25%	25%	25%	25%	50%	25%	5%	1%	1%	1%	1%	1%

下期續→→→

製造商：NAMCO　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：328港幣
ARPG MEM

TEXT：MS

TALES OF PHANTASIA



上回提要

古尼斯等人為了打倒魔王達奧斯便在過去世界與四大精靈和露娜作契約，並到美多加魯斯與達奧斯開戰，他們雖然將過去的達奧斯打敗，但是卻給他逃去，於是眾人利用超古代都市的時間轉移裝置返回現在，除了打倒達奧斯外，更救回好友卓士達和摩利斯。在眾人以為事情完滿結束時，突然從50年後的未來來的劍士，說過去的達奧斯令未來世界陷於崩潰，於是眾人便起程到未來，與他作最後了斷。

奇遇

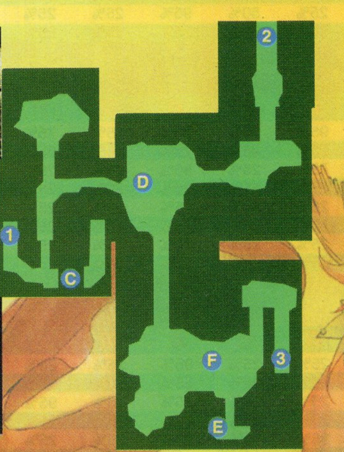


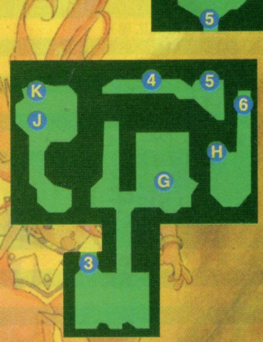
一行人取得契約指輪後向美基魯之町的西南方出發，找尋雷之精靈進行契約，在摩利斯之家的右上方，便是住有雷之精靈的奧魯特之洞（ヴォルトの洞），進入後在A點看見一位女忍者將達奧斯的忍者打倒，正當古尼斯上前問道時，她快速地離開，怎料到她踏中了機關，眾人都異口同聲吩咐古尼斯上前救助，結果……(^-^;)。古尼斯等人便繼續前進，利用巫術指環射向B點的電源裝置，令到反鎖的門打開，通過2F的C點按下處於盡頭的按鈕後，在D點再次遇上女忍者，她正被達奧斯的手下圍攻，形勢非常不利，眾人再次異口同聲吩咐古尼斯上前救助，古尼斯只好獨自將敵人打倒，事後雖然得知她叫玲玲（すず），但是她亦很快速離去，眾人再次繼續向深處進發，拉下E點的掣後加強F點的電力，利用巫術指環射向F點的電源裝置，然後在遠處令3F的G點通電，以最快速度跑過H點，拉下I點的掣，從而打開到J點的路，將K點的掣拉下，並用巫術指環射向J點，不久便會來到記錄處，接着在限定時間內順序將L、M及N點的電源裝置通電，便能到達O點，而且亦遇上雷之精靈，雖然不知道牠說甚麼，但在戰鬥之後都能夠與牠作契約。

奧魯特之洞 MAP











新料理及交易品

在到奧魯特之洞之前先到摩利斯之家，在那兒可見一位廚師，與他說話後可學得新的料理方法。此外還可找到一位畫家，只要將不良刊物（ピンナップマグ）送給他，就可取得交易品心型鏡子（くりおのかがみ）。

未來的摩利斯

在摩利斯之家可見到摩利斯的後裔哈洛魯特（ハロルド），可是他沒有能力協助古尼斯，因為他並沒有繼承祖父摩利斯和先祖父艾特華度的能力，因此只好在這兒祝福大家。



自由飛翔的機械

成功與雷之精靈作契約後一行人便立即返回尤古利特之都的魔科學研究所去，告拿斯在各人面前召喚出雷之精靈，並吩咐牠將力量輸入RARE BIRD和阿芝的飛行掃把內，這樣古尼斯等人便可乘坐它自由地在空中飛翔，事後研究員將能收藏RARE BIRD的頸鍊交給他們，令他們方便攜帶，眾人取得頸鍊後離開這兒，並利用RARE BIRD飛到阿魯雲尼斯達。

★★備忘錄★★

訓練 2

在離開尤古利特之都前在宿屋休息的話，卓士達會再次獨自一人到外練習箭術，這時阿芝擔心他前來觀看，雖然受到卓士達的冷言冷語對待，但是最終都沒有傷和氣呢！之後卓士達的LEVEL又進升了一大步。





超古代武具

一行人乘坐RARE BIRD到阿魯雲尼斯達，並在第一時間到城內與國王會面，還遇上盧古洛姆(由於他擁有妖精血統，所以比人類的壽命更長)，他帶眾人見國王後得知要打倒達奧斯的條件，就是將他的時空轉移術封印，這樣才能令他不能再在這世界裏作惡，可是要封印時空轉移術卻需要三件寶物，分別是炎之劍、冰之劍和鑽石指輪，根據情報所得，在遠古時代有三個強大的國家，超古代都市多魯、奧丁及菲利魯，他們分別擁有那三件寶物，由於一顆巨大隕石將多魯毀掉，奧丁及菲利魯分別取得半個世界，雖然現在那些國家已不存在，但相信該寶物仍在那兒，集齊這三件寶物後便能製造一把能轉移時空的魔劍，並能將達奧斯的時空轉移術封印，而其中一件鑽石指輪，古尼斯已在過去的多魯取得，至於詳細情形可到魔術研究室查詢。在魔術研究室中得知超古代都市菲利魯就是現在的夫利斯基町(フリーズキールの町)，於是眾人便決定先找尋冰之劍的下落。



魔術師
「超古代の大国であるフェンリル
は、現在のフリーズキールの町
にあったという話よ」

★★備忘錄★★

MINI GAME——按鈕

在阿魯雲尼斯達城中，有一個按鈕遊戲，他會在限定時間內說出按鈕次序，之後玩者以最快速的時間依照剛才的次序按下□△○×掣，時間越快，就可獲得神秘道具一份。



MINI GAME——賽跑

同樣在阿魯雲尼斯達之都的右側廣場，可與一群小孩作賽跑比賽，雖然賽道不變，但是今次的難度比上次更難，只要快過對手跑完3個圈，就能取得寶物，不過取勝3次後就無得玩。

演唱會



只要在阿魯雲尼斯達之都的藥屋中，買滿2001元以上的物品，就能獲得演唱會的入場卷一張，當離開阿魯雲尼斯達之都再回這兒時，便可在藥屋的地庫聽由美所唱的《TALES OF PHANTASIA》主題曲。另外在超級市場中，與廚師說話便可取得新料理方法。

教會的秘密

一行人利用RARE BIRD向北方進發，不久便來到夫利斯基町，在這兒調查一番，結果在教會門前聽見一把聲音，眾人決定進入查看，在左側的亡靈處可以10萬元的價格買取火炎護身符(ほのおのおまもり)，當古尼斯在祭壇前調查時，冰之劍的守護者影子突然出現，並開啟到冰之洞穴的通道，讓他們進入。

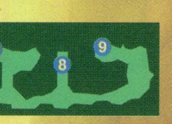
古尼斯等人在進入冰之洞穴前，應先為各人裝備火炎護身符，若沒有的話就利用RUIN BOTTLE(ルーンボトル)將冰護身符(こおりのおまもり)更變為火炎護身符，否則就要在洞內將特定的敵人打倒來取得。進入洞穴後拉下A點的掣，從而令前方的門打開，然後利用巫術指環令B點的所有燭台點火，接着利用巫術指環令C點的石像解凍，並推至D點，在E點取得呪文書後到達B5F，將F點的按鈕拉下，令G點的水退去，按下H點的按鈕後返回F點，並將按鈕復原，這樣便能到I點。冰之劍的守護者見到古尼斯等人，戰鬥便一觸即發，將牠打倒後除了取得冰之劍外，還學懂次元斬。

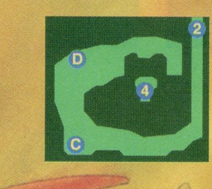


？？？
「我が名はフェンビースト」

冰之洞穴 MAP







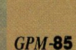


★★備忘錄★★

奧義及新料理

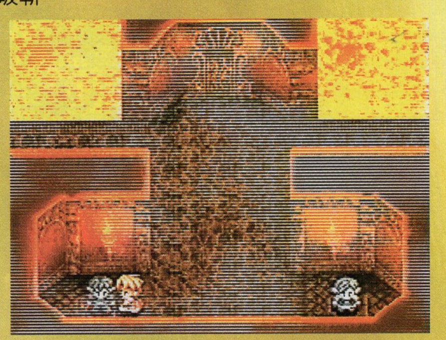
在夫利斯基町的宿屋中，可以33000元的價格買下獅子閃光破的奧義書。而在食物屋內亦可與廚師說話學得新料理方法，此外，在武器屋內可以50000元的價格買一張收集咭。





奧丁的遺跡

取得冰之劍後眾人離開夫利斯基町，到超古代都市奧丁的遺跡炎之塔進發，它就在沙漠的正中央，在進入炎之塔之前，先為各人裝備冰護身符。進入後先按下A和B點的按鈕，便可到B點取得呪文書，然後到3F將C和D點的掣拉下，來到4F便可推開E和F的石像，進入兩旁取寶物，接著將G點的兩個石像推至H和I點，之後只要將J點的劍魔打倒便能到達頂層，眾人看見炎之劍之守護者，戰鬥一觸即發，將牠打倒後取得炎之劍及學得虛空蒼破斬。



★★備忘錄★★

新料理及奧義

在保利蘭特的街上，可在木橋上找到一位廚師，與他說話可學得本地咖哩的料理方法。另外，在南方的奧亞捷斯，可買取鳳凰翔破斬的奧義，價格為40000元，千萬不要忘記。



北歐之神奧丁

在炎之塔的★處，可遇到北歐之神奧丁，他會要求古尼斯作一對一的對決，只要古尼斯有勇氣就可和他對戰，不過其實力超出人的想像，以正常LEVEL絕不是他的對手，當被他擊中時，古尼斯會立即暈倒，然後就會很快被他監生打死。要將他打倒要靠運氣，首先多以次元斬、鳳凰天驅等必殺技攻擊，期間必須按緊盾掣作防禦，在HP低於約2700時，立即使用回復道具，盡量不要被他迫至版邊，若不幸被迫至版邊，就要看準時期使用鳳凰天驅脫身，若取得勝利的話，可取得神之武器(真グーングニル)。



新稱號

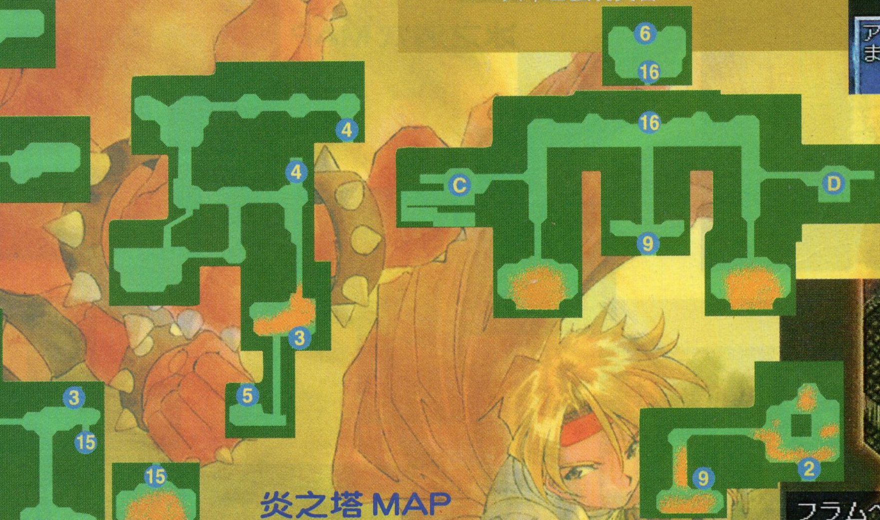
當眾人返回侵食洞時，在碼頭上阿芝會特別為大家造料理，可是當古尼斯等人吃下後，表情怪異之餘，還立即倒地不起，結果……(^-^;)。於是大家給她一個「××料理人」的稱號。另外，更可在右下方取得新料理。




呪文書

當眾人取得RARE BIRD時，可返回侵食洞處，在洞的盡頭(即水之精靈出現處)，可取得メイルスイロム呪文書。





炎之塔 MAP

融合

古尼斯集齊三件寶物後便根據阿魯雲尼斯達的魔術研究室的情報到多利特森林去，希望精靈奧利斯（オリジン）能將三件寶物融合成轉移時空的魔劍，除了阿芝外，其他人均可進入妖精之村，古尼斯在宿屋遇回族長，得知他已放寬進入妖精之村的規條，不過仍然不能讓半妖精，原來那是因為半妖精進行魔科學的研究，令到MANA的力量消失，這事令他們很不滿，但是只要世界回復和平，他們會考慮讓半妖精入境的。

古尼斯等人到多利特森林的石盤處尋找精靈奧利斯，阿芝偷偷地與眾人會合，這時精靈奧利斯出現在各人面前，戰鬥即立即展開（必須用光和無屬性以外的魔法攻擊），戰鬥結束後古尼斯便委託奧利斯將炎之劍、冰之劍及鑽石指輪融合成時之劍，從而用來打倒達奧斯，當他聽到此事之後奇怪地作反問：「你們有沒有想過為何達奧斯會在這世界出現？」事後他依照古尼斯的委託，製造出時之劍，並與告拿斯作契約。現在只餘下達奧斯的所在，他們決定返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆查問。



オリジン
「お前達は、なぜダオスがこの世界に現れたのか、考えたことはあるか？」

★★備忘錄★★

長達150年的母愛

當古尼斯到宿屋休息時，會遇上阿芝的母親，她會委託古尼斯將一件禮物交給阿芝，這長達150年的母愛是非常難得。



妖精之弓

若帶着卓士達的弓到妖精之村的武器屋，便可在此修理它成為妖精之弓，費用為20000元，而且更需要一個工作天，在宿屋休息1天後回來便可取得。

新料理

在妖精之村的食物屋內，有一位廚師站在這兒，與他說話後可學得新料理方法，若再次和他說話，亦會學得另一種料理方法。



決戰前夕

眾人返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆查問有關達奧斯的位置，可是到現時為止仍未清楚，不過他相信會在黑暗的地方建城堡，因此希望各人到南方的常闇之町阿尼（常闇の町アーリィ）等待消息。當一行人進入常闇之町時，古尼斯感到這兒非常寒冷，便提議到宿屋休息，當晚美特希望與古尼斯單獨交談，並約他到宿屋外等待，一會兒，古尼斯想獨自出外散步，阿芝欲一同前往，但受到古尼斯的拒絕，之後告拿斯乘這個休閒之時召喚出奧利斯，看過去的美拉特生活情況，為了不打擾他卓士達和阿芝便離開宿屋到外面去，他們二人的關係亦得以明朗，原來卓士達第一眼見到阿芝後就……，現在再不會經常為小事爭執，至於古尼特與美特坐在宿屋旁，美特表示多謝他隱瞞母親死訊一事。雪越來越大，眾人返回宿屋，而玲玲在屋頂上獨自沉思，因為他與古尼斯一起時，擁有不思議的感覺（註：隊中沒有玲玲時，是不會有她的EVENT發生）。

ルーングロム
「この世界にいつからか、常に闇に閉ざされた空間ができていたんだが、知っているか？」





チェスター
「だいたい、お前を初めて見た時から・・・」

★★備忘錄★★

呪文書

同樣當眾人取得RARE BIRD時，可返回迪美魯之館去，在盡頭可取得テンペスト的呪文書（即與迪美魯戰鬥處）。

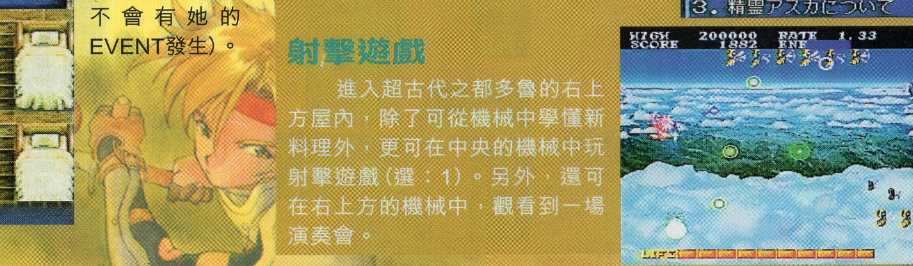


光之精靈

根據在尤古利特之都所打探的情報中得知光之精靈被抓去，於是古尼斯到超古代之都多鲁的主電腦查詢時，便可以將光之精靈解放（選：3），光之精靈為了報答他們便願意與告拿斯作契約。

射擊遊戲

進入超古代之都多魯的右上方屋內，除了可從機械中學懂新料理外，更可在中央的機械中玩射擊遊戲（選：1）。另外，還可在右上方的機械中，觀看到一場演奏會。



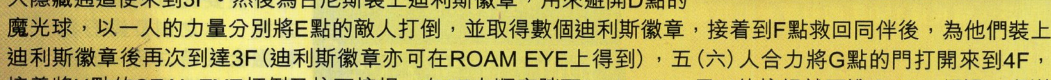
最終之戰

翌日早上，阿魯雲尼斯達的調查員前來報告，得知達奧斯城就在西北方的礦山上，可是當眾人來到西北方的礦山上卻看不見達奧斯城的蹤影，以古尼斯的估計，相信是需利用時之劍才可看見，而且它更能帶領各人進入達奧斯城。





古尼斯等人首先在達奧斯城的A點遇上DARK EYE，由於牠的屬性是闇，以光的屬性攻擊就很容易將牠擊倒，拉下B點的控捍後便能到達2F，將C點的控捍拉下，進入隱藏通道便來到3F。然後為古尼斯裝上迪利斯徽章，用來避開D點的魔光球，以一人的力量分別將E點的敵人打倒，並取得數個迪利斯徽章，接着到F點救回同伴後，為他們裝上迪利斯徽章後再次到達3F（迪利斯徽章亦可在ROAM EYE上得到），五（六）人合力將G點的門打開來到4F，接着將H點的SEAL EYE打倒及拉下控捍，在5F中順序踏下I、J、K、L及M的按鈕就可進入6F，經過一段道路，不久便來到達奧斯的房間，美特上前詢問他戰鬥的理由，原來他需要MANA的力量，由於人類所研究的魔科學令到MANA力量消失，所以要消滅那些人類，戰鬥亦立即展開。



達奧斯被打倒後再次站起來，並解放自己體內的力量與眾人戰鬥（古尼斯只要一直舉盾防衛，命令其他人用魔術或召喚術攻擊就可），雖然達奧斯再一次被打敗，但他並沒有放棄，更向母星的神禱告，從而變成另一形態，經過一番努力終於將他打倒，美特見他沒有還擊之力，便再次上前詢問他戰鬥的理由……說罷後便倒地不起。



達奧斯城 MAP



★★備忘錄★★

迪利斯徽章



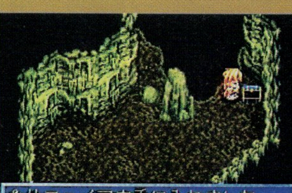
在離開常闇之町前，若到酒吧內找調查員說話可取得一個迪利斯徽章（デリスエンブレム），這對於最終之戰很有幫助，不要遺忘啊！

奧義及新料理



同樣在離開常闇之町前，在酒吧內找廚師說話可學得新的料理方法，另外，在旁的女劍士中，可以50000元價格買取鳳凰天空破的奧義書。

契約指輪



當眾人取得RARE BIRD時，返回精靈之洞的話，在盡頭可取得契約指輪（即與地之精靈房間的左上方）。

對與錯



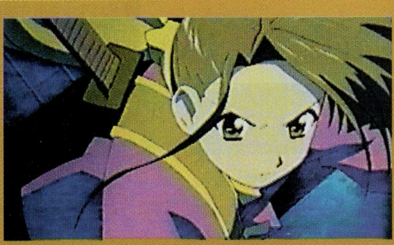
一行人回到精靈之森討論有關達奧斯的戰鬥理由，他是為了拯救自己的星球才戰鬥，相反他們卻……不過每人所持着的觀點不同，那是達奧斯相信自己所持的正義而戰，而他們亦有自己所持的正義，為了自己所保護的人……

達奧斯為了拯救自己的星球，才需要MANA的力量，可是人類為了研究魔科學而大量消耗MANA之力，這樣下去世界樹柔特拉魯會枯萎，因此他才攻擊研究魔科學的人類。

即使沒有魔科學，人類都可以繼續生存，為了防止MANA力量再次流失，美特決定向世界樹使出防衛法術，希望它得以成長。這樣各人的任務都完成，分別的時刻終於來臨，玲玲先離開這兒，並表示永不忘記眾人，之後他們利用時之劍帶各人到4304年的哈米魯之町去，與告拿斯告別的時間來臨，二人利用時之劍返回過去，告拿斯返回美拉特身邊，阿芝則在水鏡之森與母親相見，卓士達和美特在森林狩獵，精靈瑪迪露將大地之實放在達奧斯的體內，並送他回自己的母星。在櫻花盛開的時候，古尼斯、卓士達及美特重建村莊後打算到過去，與阿芝等人相見。

★★備忘錄★★

忍者之里





在多利特森林的左上方，古尼斯等人再次遇上玲玲，她除了帶眾人到忍者之里去外，還帶領他們到自己家見其祖父，當古尼斯進入她的家內時，地版上突然出現大洞，接着在牆邊飛出的長槍，這接二連三的機關，令到古尼斯感到無奈，最後終於安全到達家內，其祖父是忍者之首，名叫藤林亂藏，由於古尼斯被機關弄得一身是泥，亂藏便吩咐他們到溫泉洗澡。

在眾人浸泡溫泉時，卓士達聽見阿芝與美特談論身材，便要古尼斯一同偷窺她們，古尼斯拒絕後卓士達獨自一人偷窺，結果被阿芝發覺，還給予木桶一擊，卓士達倒地不起…事後亂藏有要事相求，原來近日出現的達奧斯手下(忍者)，全都是亂藏的伙伴，可是由於他們都受到洗腦才會這樣，甚至連玲玲的雙親，在兩年前亦不知所踪，因此希望眾人能找尋他們的下落，就這樣古尼斯亦答應他們的要求。



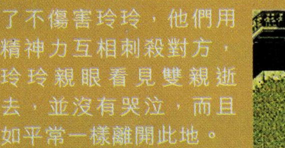




玲玲的雙親

根據情報所知玲玲的雙親曾在尤古利特之都出現，一行人便到那兒查看，古尼斯再次參加尤古利特城內的鬥技場比賽，在他八連勝時，突然有兩位忍者出現，他們就是玲玲的雙親，當古尼斯將二人擊倒之後玲玲前來阻止，雖然她的父母已清醒過來，但是肉身卻不受控制，為了不傷害玲玲，他們用精神力互相刺殺對方，玲玲親眼看見雙親逝去，並沒有哭泣，而且如平常一樣離開此地。







古尼斯擔心玲玲便再次到忍者之里，進入玲玲的家後亂藏為報答他們，便送襲爪雷斬破的奧義書給他們，玲玲亦打算加入他們的行列，就這樣古尼斯等人便多一位成員。之後亂藏再要請他們浸泡溫泉，這時阿芝要求美特一同向卓士達報仇，就是要偷窺他們，美特當然拒絕，不過阿芝獨自一人偷窺，雖然卓士達等人發現她，但是都沒可奈何(^_^;)。





最強裝備

在世界地圖的最東南方有一個小孤島，內裏有一間小商店，那兒所賣的武器比較強，不妨來這兒入貨，另外，還可以買到名為「指令手套」(コンボコマンド)的道具，裝備後在出任何必殺技時，都會像格鬥遊戲般要輸入指令，這樣便不用受到限制，只能使用四招必殺技了。



★★備忘錄★★

海盜的寶藏

在夫利斯基的超級市場中，可找到海盜的子孫，他會要求古尼斯找尋其祖先的寶物，並將暗號說出，只要答應他的話，就能世界各地找尋海盜的寶藏，總共有22個地方可找到，其位置如下表。



地方	數量
北尤古利特大陸	2
洛島（ローン島）	1
南尤古利特大陸	4
阿尼大陸	2
菲利魯大陸	1
美多加魯斯大陸的水鏡之森附近	3
阿魯雲尼斯達東北部	2
保利蘭特東部	1
保利蘭特西部	1
美多加魯斯大陸的極東部	1
美多加魯斯大陸北部	4

最強之弓

在未來編去過一次達奧斯城後返回妖精之村的武器屋中，可得到一個特別的情報，那就是製造最強之弓的材料「神聖丸太」，它就藏在多利特森林的深處裏，可是那兒是長期被封印，正常是不能進入那兒，至於入口就在多利特森林的石盤中，於是眾人只需到達石盤，由告拿斯召喚出精靈奧利斯便可進入，不過在多利特森林的深處移動時會扣去告拿斯的TP，這點要注意，只要跟隨着地藏所說的方向前進，就能找到「神聖丸太」(提示：東之後便是南)。之後將「神聖丸太」交給武器屋的老闆，經過一日的工作天，便可取得強化的妖精之弓了。









RUIN BOTTLE的用處

RUIN BOTTLE是能將特定道具轉變的道具，尤其是指輪、回復用的道具等等，都能轉變成另一種道具，由於回復用的道具只能持有15件，基本上是不足夠使用，因此利用RUIN BOTTLE改變一些較弱的道具，如アップルグミ，可令它變成レモングミ，這樣除了能加強道具的效果外，更可持多一項回復用的道具。



4 PLAY

有時你會說一人很難控制四個人，又或是電腦太過慢了，不過有那樣道具的話，就不會有這樣的情況，那就是頻道指環，只要玩者為古尼斯以外的人裝上它，在戰鬥時便可以以四人玩，依照玩者的排列次序，如：古尼斯、卓士達、告拿斯及阿芝，便會分別由1P、2P、3P、4P控制，這樣相信戰鬥時就更加容易玩了。



其他忍術書在那？

在玲玲加入隊伍時，只懂得四種忍術，分別是寫身、不知火、飯綱落及葉隱，可是就沒有其他忍術可學得，他的忍術就如阿芝的魔術一樣，必須取得忍術書才可以習得，而其他忍術書分佈在世界各地，分別在精靈之谷、12星座塔、熱砂之洞、摩利亞坑道及闇之洞穴內，與達奧斯決戰之前，快些學習其他忍術吧！



其他召喚術

在正常的旅程中，告拿斯是不可能取得所有召喚術，其他的召喚術必須在另一處取得，那便是シャドウ、グレムリンレアー及プルート，除了シャドウ是闇之精靈外，其他都是屬於惡魔，他們分別在闇之洞穴、未來的摩利亞坑道的16和21層中取得，不過在作契約之前，同樣必須擁有契約指輪，分別是サファイア、アメジスト和エメラルド，否則是不能與他們作契約的。



其他呪文書

在正常的旅程中，阿芝是不可能取得所有呪文書，其他的呪文書同樣是在另一處取得，那便是アースクェイク、ブラックボール及ビッグバン，它們分別被收藏於忍者之里右側的森林和未來的摩利亞坑道中，千萬不要遺忘啊！



料理人提示

在未來的摩利斯之家，住着一位廚師，與他說話可得到各人的料理能力，這樣便可容易取得料理人的證明(料理人的證明必須有25種不同料理等級達5的時候才可取得)。



★★備忘錄★★

玲玲的新稱號



只要在忍者之里和記錄陣旁的忍者交談，便能取得「じきとうりょう」的稱號，另外，若帶她到保利蘭特嘗試廚師所製的咖哩，更可取得「あまとう」的稱號，因你她很怕吃咖哩的。

必殺技「殺劇舞荒劍」



在鬥技場中取勝後所獲得的S.D劍，用來使出必殺技「殺劇舞荒劍」是最適合不過，但是這必殺技並不容易取得，當古尼斯的LEVEL上升至105級左右，便有機會學得。

摩利亞坑道



在未來編去過一次達奧斯城後返回摩利亞坑道的話，調查員會在這兒發現矮人族的遺跡，並會開放給古尼斯等人，這時古尼斯便可進入10層以下的地方去，這兒總共有21層，內裏的敵人非常強勁，平均都有30000萬HP以上，至於在17F的機關，只需順序由左至右按下按鈕，然後再按第二個掣就可通過，玩者記得在17F及20F中可取得召喚獸；18F及21F中可取得呪文書；20F中可取得忍術書；最後在21F中可取得奧義獅子千裂破以及最強之劍エクスカリバー。

闇之洞穴



當進入闇之洞穴時，整個畫面都變得很暗，在附近會發現一個石碑，它刻着要使用道具來令畫面轉光，這時就必需利用レッドランタン，令畫面有點少許光線，從而繼續前行，然後在2F深處亦會發現石碑，此時只需用レッドランタン及ブルーキャンド，接着，在不遠處再發現石碑，利用レッドランタン、ブルーキャンド及グリーントーチ便可到3F，不久同樣會在房間內發現石碑，只要利用折射的原理，將古尼斯的影子射向4時48分的位置，再利用巫術指環攻擊按鈕就可，最後就是先按下右上和左下方的掣，令右上和左下方的掣發光，之後站在中央圓形的地方等待30秒，便能令前方的門打開，與闇之精靈作契約。

試練之洞



試練之洞就在忍者之里的右上方井內，只要持有繩索就能進入，不過進入深處的條件是玲玲擁有5種忍術以上，先找尋其他忍術再進入這兒，完成這個試練之洞的話，可取得新的稱號。

二周目

當完成遊戲時，玩者可作一次記錄，留在二周目之用，那個記錄會繼承所有怪獸圖鑑和道具圖鑑，而且在記錄上還會多一粒星表示，有趣味挑戰二周目的玩家，不妨一試。

稱號表

古利斯

稱號	取得方法
みならいけんし	成為阿魯比爾(アルベイン)的門生
けんし	學得魔神飛燕腳
バトルマスター	LEVEL 30
ソードマスター	LEVEL 50
フェンワー	LEVEL 60及學得所有奧義
フレイブフェンサー	LEVEL 70及學得所有必殺技
ラストフェンサー	所有奧義的熟練度100%
おうぎでんしょう	學得冥空斬翔劍
コンボマスター	取得指令手套
ベルセルク	在HARD BATTLLE模式中達指定回合
チャンピオン	在鬥技場取勝
グルメマスター	取得料理人的証明
いしとりめいじん	勝取石仔遊戲兩次
じくうけんし	取得時之劍
ギルガメス	得到傳說的所有武器
マッハせいねん	過去編中勝取賽跑

卓士達

稱號	取得方法
ハンター	開始時已有
レンジャー	LEVEL 5
アーチャー	LEVEL 10
スナイパー	LEVEL 30
シューター	LEVEL 60
ストライカー	LEVEL 80
やさしいあにき	將蘋果交給妹妹艾美
どりょくか	發生修練的事件
スケベだいまおう	發生偷窺事件
グルメマスター	取得料理人的証明
げきマッハやろう	未來編中勝取賽跑
たくましいやつ	忍者之里

美特

稱號	取得方法
ヒーラー	開始時已有
クレリック	LEVEL 7
プリースト	LEVEL 12
ビショップ	LEVEL 20
カーディナル	LEVEL 40
ポープ	LEVEL 80
キューピット	完成所有戀愛物語的事件
ボインちゃん	忍者之里
きよきおとめ	見到獨角獸後
グルメマスター	取得料理人的証明
うたひめ	參加演唱會
ピアノのせんせい	在未來編教小女孩彈琴

告拿斯

稱號	取得方法
まほうがくしゃ	開始時已有
テイマー	與風之精靈作契約
サモナー	與精靈之首作契約
エレメンタラー	與奧利斯作契約
ウォーロック	與10位精靈作契約
サモンマスター	與所有精靈作契約
モンスターマスター	怪獸圖鑑達100%
アイテムコレクター	道具圖鑑達100%
トレジャーハーター	將海盜寶物交給海盜的子孫
グルメマスター	取得料理人的証明
しりにしかれマン	開始時已有
えんれんのひと	在常闇之町的宿屋內

阿芝

稱號	取得方法
マジックユーザー	開始時已有
ウイッチ	學得5種以上魔術
メイジ	學得10種以上魔術
ソーサラー	學得15種以上魔術
ウィザード	學得20種以上魔術
スペル マスター	學得所有魔術
うわばみ	在過去編與船長説話
ぺったんこ	在過去編與船長説話
うっふんむすめ	發生偷窺事件
グルメマスター？	取得料理人的証明
××りょうりにん	到未來的浸食洞
GROOVY	在射擊遊戲中取得200000分以上

玲玲

稱號	取得方法
すずめ にんじゃ	開始時已有
からす にんじゃ	LEVEL 20
つばめ にんじゃ	LEVEL 30
はやぶさにんじゃ	LEVEL 40
たか にんじゃ	LEVEL 60
つる にんじゃ	LEVEL 80
ひじょう	開始時已有
じきとうりょう	與忍者之里的記錄陣旁的人説話
あまとう	發生吃咖哩事件
グルメマスター	取得料理人的証明
しのび	完成五種試練
ビリビリちゃん	開始時已有

THE END

TEXT：KOTARO

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～
神士烈震月華之奏・幕末劍客浪漫譚 第三幕

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 ™

SWORD WOLF ～忠誠之劍～

鷲塚 慶一郎 武藝解析

上屆日本《～幕末浪漫～ 月華之劍士》比賽中冠軍使用角色鷲塚慶一郎，通常技性能方面比主役角色楓還要平均，其中就以站立輕斬為例，縱向攻擊判定極大，適用於近距離牽制(「技」劍質擊中時連擊連殺斬)，或者跳起輕斬及垂直重斬作為對空截擊之用。至於蹴系方面，轉足拂(↘＋C)是近中距離主要的下段技，配合DOWN攻擊追打，有意想不到的效果，而後跳起蹴則可以作為密着狀態時中段技，目的是令近距離對手無所適從。

■蹲下重斬也是實用性極高的先讀對空技

■利用下段特性的蹲下蹴連緊近距離輕斬(←＋A)或連殺斬，也是鷲塚重點技巧之一

■轉足拂(↘＋C)擊中對手時立即追打，相反對手擋格時便CANCEL往「俊殺．連」強行將對手推出中距離之外

特殊技	
俊速．無之間合	選擇「力」劍質時B＋C（可按着掣儲勁）

必殺技	
疾空殺	←（要素）儲→（要素）＋A or B
虛空殺	↓（要素）儲↑（要素）＋A or B
俊殺	↓↙←＋A or B
俊殺．連	俊殺擊中後A或B連打
狼牙．伏式	狼牙後↓↙←＋B
狼牙．斜式	狼牙後↓↙←＋C

昇華對應技	
狼牙	←（要素）儲→（要素）＋C
狼牙．直式	狼牙後↓↘→＋C

超奧義	
真．狼牙	↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義	
最終．狼牙	↓↙←↙→＋B（可按着掣儲勁）

亂舞奧義	
絕．狼牙	↓↓＋A or B

俊速．無之間合

「力」劍質專用技，其中最大優點當然是不能擋格的特性，至於儲勁的主要作用，就是增加技本身的攻擊力和突進力。




■「俊速．無之間合」另一特點，就是儲勁至最後能昇華往超奧義

疾空殺

中遠距離飛行道具，其中輕的「疾空殺」出招和收招速度夠快，主力作為連續技和近中距離牽制之用。



■利用「疾空殺」高速的特性，作為狙擊經常使用空中受身和DOWN迴避的對手

俊殺

以速度為主導的技倆，能夠攻擊近中距離內的對手，主要作為連續技或近中距離牽制之用，其中追加技「俊殺．連」不單止可以增加技本身的攻擊力，即使「俊殺」不慎被對手擋格也可以利用此點強行將對手擊退出中距離之外，是為其最大的優點。



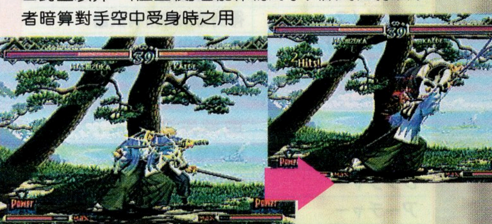

■「真．狼牙」擊中對手後，能以輕「俊殺」(「技」劍質輕「俊殺．連」)作為空中的追打攻擊

虛空殺

主力型對空技，輕的「虛空殺」特性速度快，但是判定較細，實用程度祇及蹲下重斬；相反，重的「虛空殺」速度雖然稍遜，可是判定極大，對空截擊有着一定信賴性。



■對空以外，「虛空殺」也能作為對手吹飛時追打攻擊，或者暗算對手空中受身時之用



■了解儲系設定的特性(i.e.↓〈要素〉儲勁．↓↑＋A or B)，對空截擊就事半功倍

狼牙

主力型突進技，能衍生上(「狼牙．直式」)、中(「狼牙．斜式」)、下(「狼牙．伏式」)三種段式，其中「狼牙．直式」(「力」劍質專用)與「狼牙」同樣為昇華對應技，主要作為連續技之用，而中段突進「狼牙．斜式」和下段突進「狼牙．伏式」則是用於對手擋格「狼牙」時所作的二擇性追加攻擊，靈活運用能令對手無所適從。



■擋格「狼牙．斜式」後，投技以外的攻擊也不可反擊

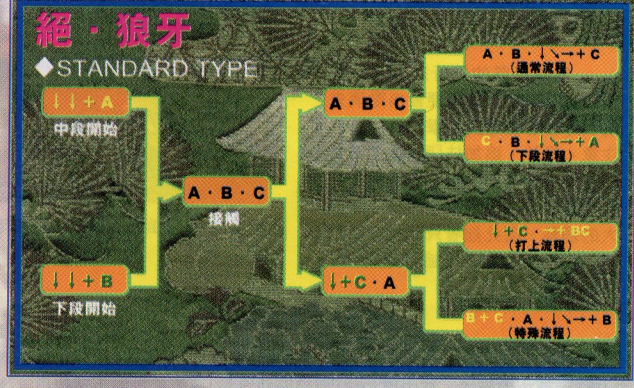
真・狼牙

突進系超奧義，主要用於連續技之中(「技」劍質連殺斬〈重斬〉;「力」劍質「俊速・無之間合」〈MAXIMUM〉、「狼牙」、「狼牙・直式」昇華)，不過由於技被擋格時空隙極少，所以作為近中距離突擊也有不俗的效果。



■「真・狼牙」最穩健的用法，就是於地上「彈」對手空中攻擊後使用

■吹飛蹴(→+C)CANCEL往「真・狼牙」，是對特定角色(楓、御名方守矢、雪、天野漂)和地形(版邊中央)專用的連續技



※黃色…中段判定、綠色…下判判定

對戰要點～基本戰法是保持中遠距離牽制、「斜式」「伏式」是二擇的重點！～

如前所述，鷲塚主軸是落於速度和判定並重的站立輕斬身上，主要必殺技方面，當然是中遠距離內不可或缺的防「彈」和牽制技輕「疾空殺」與「俊殺・連」，至於對空截擊，則大可以利用蹲下重斬和「虛空殺」。

最終・狼牙

能予對手信心和使用角色絕大損害的潛在一擊，其中「最終・狼牙」最大的弱點就是出招慢，雖然儲勁兩秒以上之後，技能轉化成防禦不能的攻擊，但是對於實戰來說用途可謂不大，既不能組合連續技，也不能於「彈」對手攻擊後使用，令其局限在中遠距離內突襲之用。







■利用站立輕斬(←+AB同按)牽制和先行儲勁，連繫其他必殺技就方便得多

HELL BEAST～棲息於地獄深淵～骸

武藝解析

以大攻擊判定為要點的骸，主力在於制空和連續技兩方面。先說制空技方面，骸主要是利用對橫判定較強的空中蹴作為截擊，至於連續技方面，則採用性能極高的空中重斬作為地上連續技起點，配合主軸性地上通常技近距離輕斬(←+A)，能夠連繫連殺斬(「力」劍質目押重斬)和其他必殺技。

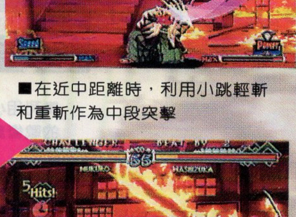


■站立重斬是骸絕無僅有的可靠對空技



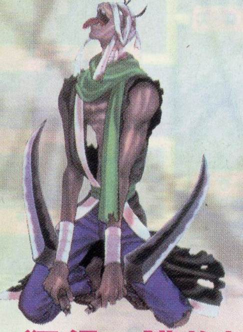
■在近中距離時，利用小跳輕斬和重斬作為中段突擊







■骸(紫鏡)不單止保留了前作中的無限連續技，而且更衍生另一招DASH近距離輕斬(←+A)的無限連續技



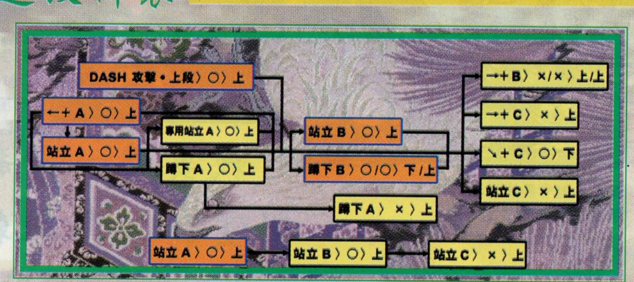
狂行・臟物探

DOWN攻擊專用追加技，除了攻擊力強大之外，也是增加劍質GAUGE量的重點技倆，所以實用價值極高。



技名	指令
特殊技	
狂行・臟物探	DOWN 攻擊中控桿左右方向連打
必殺技	
禿鷲	↓↙←+ A or B
啄	禿鷲中↑+ B
迴轉肝抉	→↓↘+ A or B
迴轉肝抉追加	迴轉肝抉中 A or B 連打
地舐滑	→・→+ C
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→+ A or B
無慈悲	近敵時→↘↓↙←+ C
昇華對應技	
斬肉大鋏	空中↓↙←+ A or B
超奧義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→+ AB同按(可按着掣儲勁)
潛在奧義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→+ B
亂舞奧義	
狂喜・微塵刻	↓↓+ A or B

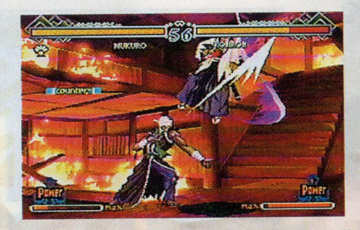
連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

禿鷲

特殊性質的飛行道具，只要被對手擋格後攻擊判定便會自動消失，所以好容易會遭受反擊，使用時就要注意。另外，追加技「啄」雖然帶有中段特性，但是不論擊中對手也好、被對手防禦也好，均不能彌補其硬直太大的弱點，因此拙者只建議在「禿鷲」擊中對手時作為空中追打之用。



■利用「禿鷲」遠距離先讀對空仍算有效

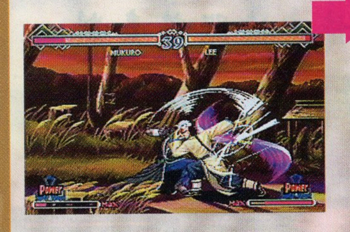




■吹飛蹴CANCEL往「禿鷲」和「啄」有着牽制和連續的作用

迴轉肝抉

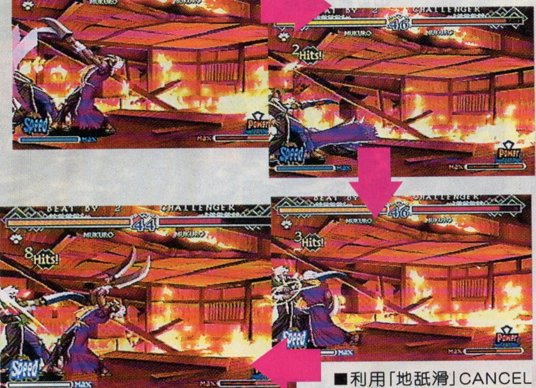
攻擊力和削擊能力同樣地高的近距離必殺技，共分前方(輕)和斜上前方(重)兩種攻擊模式，其中追加技「迴轉肝抉追加」更能將攻擊距離伸長，強制將對手擊退至中距離之外。



■雖然攻擊力和削擊能力極高，不過容易利用「GUARD CANCEL彈」反擊也是其中最大的弱點

地舐滑

上半身無敵的移動型必殺技，能夠穿過對手、繞往其背後，用於通常技CANCEL中有着混淆對手的效果，而且也是骸無限連續技的主軸技倆，所以實用價值極大。



■利用「地舐滑」CANCEL通常技，就可以造出簡單而容易的無限連續技

斬肉鎌鼬

突進型打擊技，配合DOWN攻擊追加技「狂行．臟物探」，成為骸連續技主力的必殺技之一。

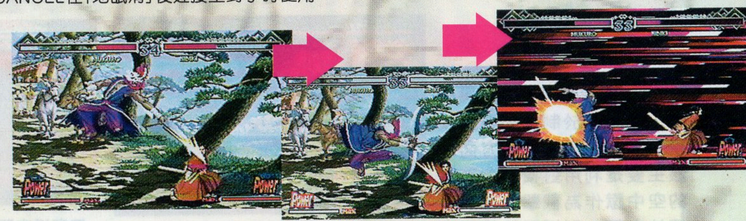


■經常使用近距離輕斬(←+A)連繫輕的「斬肉鎌鼬」有意想不到的效果

無慈悲

投技性質的指令投，雖然攻擊力奇大，但是主要仍用於牽制中DASH或「地舐滑」中近接時使用，實用與否就見仁見智。





■「無慈悲」最好以轉足拂（↘+C〈SLIDING〉）下段的特性CANCEL往「地舐滑」後近接至對手時使用

斬肉大鋏

空中型突進技，共分正下方(輕)和斜下前方(重)兩種攻擊模式，能夠昇華往超奧義，是為「力」劍質中重點的必殺技之一。

■利用小跳輕斬CANCEL往「斬肉大鋏」昇華「迷兇死衰．凶器」也是骸的戰術重點

迷兇死衰．凶器

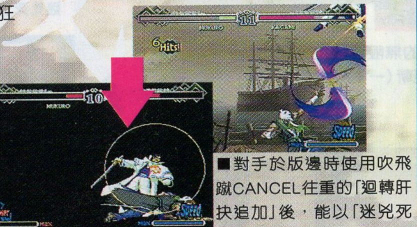
威力絕大的超奧義，其特性與必殺技「迴轉肝抉」十分相似，主要用於削擊對手或連續技（「力」劍質昇華、「技」劍質連殺技〈重斬〉CANCEL）之上，配合DOWN攻擊追加技「狂行．臟物探」，能予對手致命的損害。



■輸入指令後按着AB掣不放，能夠隨意控制奧義的發動時間

迷兇死衰．凶飢

移動速度極高的潛在奧義，性質介乎「斬肉鎌鼬」和「地舐滑」之間，除了可以作為遠距離突擊之用外，也可以用於連續技（重斬CANCEL）之上。



■對手於版邊時使用吹飛蹴CANCEL往重的「迴轉肝抉追加」後，能以「迷兇死衰．凶飢」作為空中追打

狂喜．微塵刻

- ↓↓+A（中段開始）／↓↓+B（下段開始）
- → A．B．C（接觸）
  - → A．B．C
    - → A．B．↓↘→+C（通常流程）
    - → C．↓↘→+B（下段流程）
  - → ↓+C
    - → ↓+C．→+BC同按（打上流程）
    - → B+C．↓↘→+B（特殊流程）

※黃色…中段判定、綠色…下判判定

對戰要點～必殺技削擊增加劍質GUAGE量、制空和近距離輕斬是連續技重點！～

在空中和近距離佔盡優勢的骸，主力戰術集中於連續技重點的近距離輕斬、「斬肉鎌鼬」和「狂行．臟物探」身上，加上兩種簡單容易應用於實戰之中的無限連續技，令劍質性能對其構成不到任何影響。

ROMANCING WANDERER ～江戸之喧嘩櫻～ 天野 漂

特殊技

超挑發	↓↘→＋START

必殺技

居飛車穴熊“九手詰”	A掣連打
穴熊之脱褌	居飛車穴熊中↓↘→＋B
必至	→↘↓↙←＋B（可按着掣儲勁）
必至～騙	必至～詰！中D
將棋倒	近敵時↘↘＋C
桂馬之高上	→↓↘＋C
風車	↓↙←＋A

昇華對應技

雀刺	→↙→＋A or B
高飛車	→↘↓↙←＋C
必至～詰！	輸入必至後按着B掣不放

超奧義

盤上此之一手“金”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按

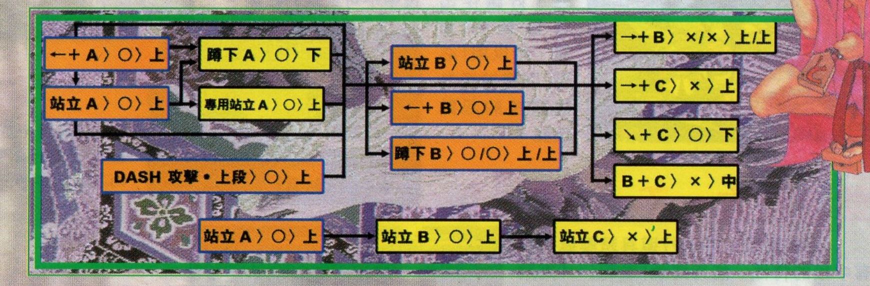
潛在奧義

盤上此之一手“角行”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
盤上此之一手“飛車”	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B（可按着掣儲勁）

亂舞奧義

紙鳶金	↓↓＋A or B

連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

武藝解析

攻擊力重視的天野漂，主軸與前作同樣為連打蹲下輕斬，作為連繫各種必殺技，而地上通常技方面，蹲下重斬是對空和連續技的主要攻擊，在近距離中實用價值最大。至於空中通常技方面，輕斬雖然攻擊判定出時間短，但是能夠襲擊對手背中位置；相反，蹴則由於攻擊判定持久，所以既能截擊空中對手，也能作為地上連續技的起點。此外，利用防禦不可斬（「力」劍質專用）大判定的特性，針對一般以後跳迴避攻擊的對手，也有不俗的效果。



■要注意回中重斬（速度快、空隙大）和拉後重斬（速度慢、空隙細）的兩種不同特性



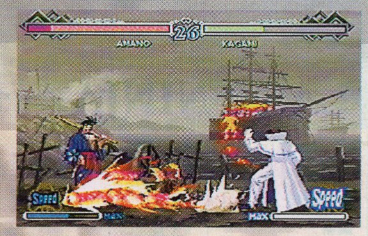
■與雪同樣，追打（對手倒地時↘＋B）不單止持有DOWN攻擊效果，而且能夠像通常技般攻擊倒地以外的對手，以及CANCEL往其他必殺技



■遠距離重斬特性和威力大大增強，尤其在空中蹴以後使用情況就更為明顯

超挑發

增加劍質GAUGE量（約1/2，需時三秒）的挑發技，在對戰中實用價值不大。



■「超挑發」完結時持有硬體術（SUPER ARMOR）的效果

居飛車穴熊“九手詰”

近距離移動打擊技，由於技本身速度快，所以主力作為連續技（站立輕斬或蹴CANCEL）之用。至於追加技「穴熊之脱褌」雖然持有中段特性（針對蹲下防禦的對手），但是容易受到反擊就是其中最大的弱點。



■刻意稍慢輸入追加技，利用衍生「穴熊之脱褌」的無敵時間，截擊心急反擊的對手

必至

雖然是出招速度較慢、落空時破綻較大的打擊技，但是能夠連繫主軸性的輕斬和*「雀刺」，加上可以儲勁增加威力（共分三種階段，能夠使用「必至～騙」中途取消攻擊，其中第三段「必至～詰！」為防禦不能技，不單止是可以昇華往超奧義，也可以即時令對手出現氣絕暈眩狀態），所以有一定的實用價值。



※註…「必至」能夠連繫「雀刺」，不過並無HIT數表示

將棋倒

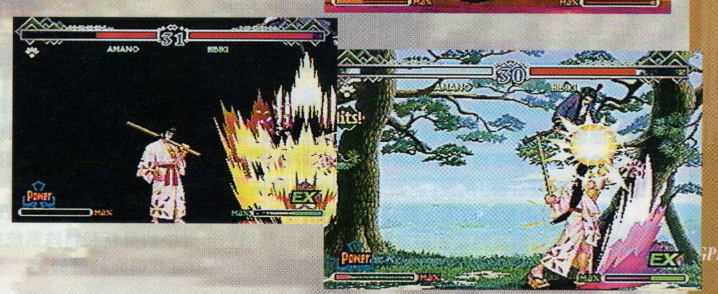
攻擊力大、判定範圍比投技為廣的指令投，能夠連繫各種通常技，主要作為連續技之用。



桂馬之高上

能夠倍返飛行道具性質的必殺技（超奧義和潛在奧義除外），主力用於對空之上，其次則作為連續技之用。

■「桂馬之高上」能於「技」劍質打上斬或「力」劍質潛在奧義「盤上此之一手“角行”」後，追打空中的對手



風車

出招速度較慢的打擊技，特點是擊中對手時能令其產生向後拉倒的狀態，好讓作出各種追打攻擊，所以與「必至」同樣被視為連續技的起點技倆。



雀刺

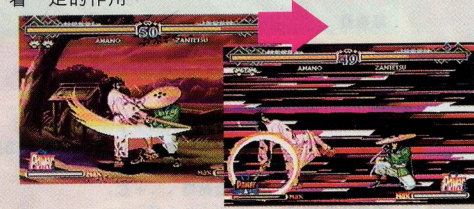
速度極高的突進技，能夠連擊各種通常技和昇華往超奧義，是連續技中不可或缺的技倆。



■近接版邊時使用通常投後，能以「雀刺」和「桂馬之高上」作為空中追打

高飛車

挑發型當身技，是昇華對應技之一，能夠反擊下段、背中和飛行道具性質以外的攻擊。其中與「風車」同樣，擊中對手時能令其產生向後拉倒的狀態，也能施以追打攻擊，所以在對戰中有着一定的作用。



■「風車」和「高飛車」同樣能令對手出現向後拉倒的狀態（與拳蹴攻擊被「彈」格開情況、原理相同），不過只要連打方向和按鈕，就可以縮短和回復拉倒的狀態

盤上此之一手“金”

近距離發動的飛行道具超奧義，帶有中段的特性，能夠連擊「雀刺」、「高飛車」（「力」劍質昇華專用）和「必至～詰！」等必殺技，所以也是連續技重點之一。

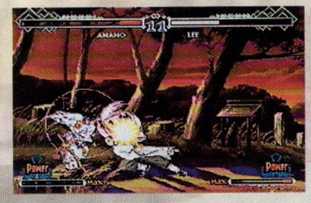
紙鳶金



※黃色…中段判定、綠色…下判判定、藍色…投技判定

盤上此之一手“角行”（“飛車”）

飛行道具型潛在奧義，共分前方（盤上此之一手“飛車”）和斜上前方（盤上此之一手“角行”）兩種攻擊模式，由於技本身出招速度太慢，因而大大影響攻擊的命中率，導致實用價值下降。



■利用儲勁拖延出招的發動時間，暗算心急反擊的對手，是「盤上此之一手“角行”」和「～“飛車”」的最後殺着

對戰要點～通常截擊，必殺擾敵，連打蹲下輕斬和雀刺是對戰主軸！～

天野漂雖然招式大部份都以大開大合為主，但是不論空中攻擊也好、或是地上攻擊也好，整體性能方面也十分平均，令其以攻擊力和通常技特性作為主導。其中當身技「高飛車」和偽技「必至～騙」，能夠有效地控制對手行動，而攻擊和機動力極高的「雀刺」，在戰略（中距離突擊）和連續技上也佔着一個重要位置。至於對空技「桂馬之高上」在實戰中能發揮防空迎擊和近距離連續的效果，所以用途方面也相當廣泛。



LAST NINJA～最強之忍道～ 斬鐵





必殺技

技名	指令
流影刃	↓↘→+A
朧斬	→↓↘+C
影法師	→←→+C
斷骨破	影法師中↓↙←+A
霞斬	影法師中↓↙←+B
天魔落	近敵時→↘↓↙←+C（能於跳躍中使用）
水面隱	←↓↙+A
骸縫	空中↓↘→+A or B
天魔腳	空中下要素+C
轉輪	天魔腳中下要素+C

昇華對應技

技名	指令
氣孔砲	↓↙←+B

超奧義

技名	指令
斷鋼刃	→←↙↓↘→+AB同按

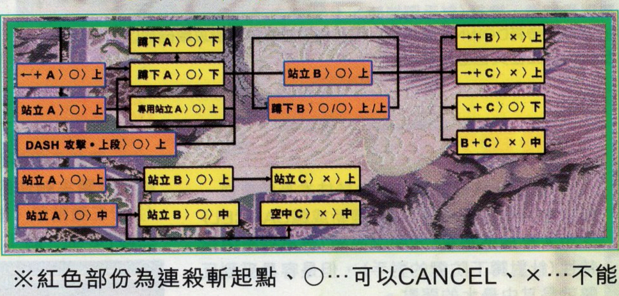
潛在奧義

技名	指令
闇狩	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B

亂舞奧義

技名	指令
蟷螂雙刃	↓↓+A or B

連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

武藝解析



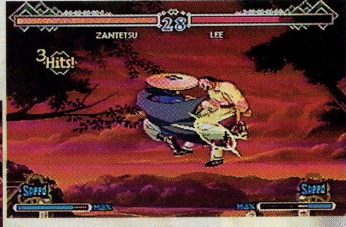
■下段特性的蹲下蹴也可以連擊吹飛蹴（「力」劍質）或連殺斬（「技」劍質）



小技（輕斬和蹴）牽制性能高（擊中時「力」劍質CANCEL往「氣孔砲」、「技」劍質連擊連殺斬）、擅長近中距離控制的斬鐵，比起其他角色通常技距離方面可謂最短，幸宜下段特性的蹲下蹴，能夠目押連續（密着狀態4～5 HITS）和連擊其他必殺技（「技」劍質），因此攻擊和連續技方面才不致受到影響。

至於空中攻防方面，迎擊空中的對手主要依賴蹲下重斬和打上斬、截擊空中的對手則有輕斬和蹴攻擊，加上主力襲擊對手背中的重斬和特殊系統空中連殺斬（CANCEL往其他必殺技），令斬鐵於空戰中佔有很大的優勢。

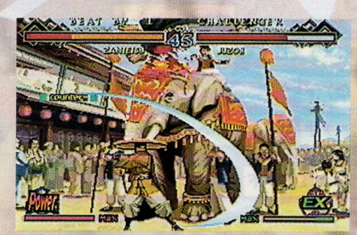




■與「技」劍質的李烈火同樣，斬鐵亦持有角色專用的空中連殺斬（空中A・B・↘+C），以及簡易的空中連殺斬（空中連打A+C〈「技」劍質專用〉或↘+C〈全劍質共通〉）

流影刃

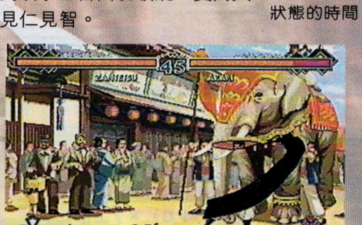
近距離打擊技，主要作為對空或連續技擊浮對手後空中追打（「天魔落」、「斷鋼刃」、空中通常技或連殺斬）之用，其次則是倍返對手飛行道具性質的攻擊（超奧義和潛在奧義除外）。



水面隱

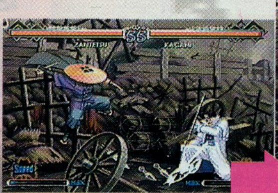
隱身技，能夠在一定時間內（約5秒），消失於『敵我』視野之中，不過一旦作出任何行動或受到攻擊也會出現破綻，實用與否見仁見智。

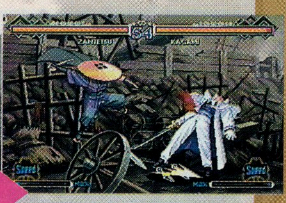
■隱身時能夠再次輸入「水面隱」指令，延長消失狀態的時間



骸縫

特殊性質的飛行道具，限制對手在地上時才有攻擊判定，所以主要作為DOWN攻擊之用。

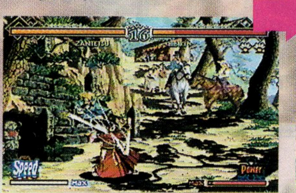




■利用「骸縫」兩段的特性（一段攻擊、二段倒地），在減低技本身的硬直之餘，也能控制對手的移動距離

影法師

移動速度極高的突進DASH技，能夠穿越對手繞往背後，其中共分速度攻擊「斷骨破」和中段攻擊「霞斬」兩種追加技，兩者主要用於連續技之中，其次則是近敵時，利用「影法師」穿過對手的特性，作出奇襲式的背中攻擊。此外，「霞斬」更可以在第一段攻擊中CANCEL往其他必殺技，造成強大的連續技攻擊。





■「水面隱」發動中使用「斷骨破」和「霞斬」，能令對手無所適從

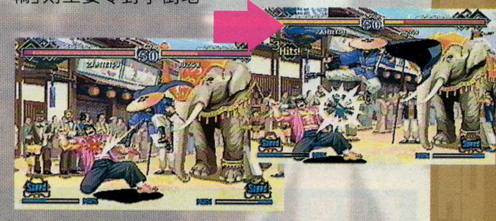
朧斬

先讀型對空技，雖然攻擊力大，但是硬直時間更大，主要作為連續技（通常技、「技」劍質連殺斬）或令對手氣絕暈眩之用。



天魔腳

空中突進技，特點是攻擊判式會因應位置而改變，能夠於空中通常技或「技」劍質空中連殺斬後CANCEL使用，至於追加技「轉輪」則主要令對手倒地。



■利用持有中段特性的小跳（上昇）輕斬CANCEL「天魔腳」作為近距離突襲攻擊

氣孔砲

中間距離牽制主力型兵器，「力」劍質昇華專用的對應技，集距離和速度特性於一身，能夠於小技中CANCEL使用，是斬鐵的重點技倆之一。

天魔落

空陸兩用的指令投，能夠於小技中（輕斬或蹴）CANCEL使用，主要作為連續技之用，同時也可以針對空中防禦的對手（擋格空中通常技CANCEL），是斬鐵的主要技倆之一。

■「天魔落」最不為人知的特點，就是相方同時使用時，只有1P一方能夠可以成立攻擊

斷鋼刃

飛行道具式超奧義，發動時（第一段）具有中段效果，是近距離中連續技的主要攻擊。



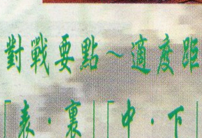


■利用「流影刃」對空後，大可以使用「斷鋼刃」作為空中追打

■「斷鋼刃」擊中對手時，能夠利用「螳螂雙刃」作為追打攻擊

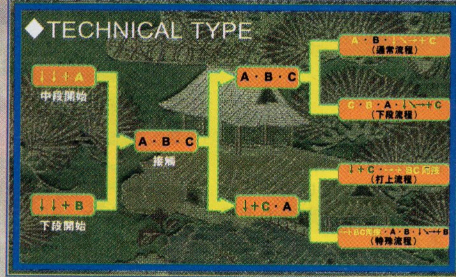
闇狩

指令投潛在奧義，主要在空中攻擊着地後，或是DASH等戰術中使用，基本性能與「天魔落」同出一徹。



■超低空的輕「骸縫」能夠連繫「闇狩」或部份地上技，造成強力的連續技攻擊

螳螂雙刃



※黃色…中段判定、綠色…下判判定



■利用目押蹲下蹴或兩段輕斬牽制對手後，可以利用「斷鋼刃」中段突擊、或者「斷骨破」和小跳重斬攻擊對手背中，也可以DASH近接後使用「天魔落」或「闇狩」等指令投進攻。

對戰要點～適度距離牽制、「表・裏」「中・下」四擇！～

在本作中，通常技蹲下蹴是斬鐵基本戰法和連續技的主體，而必殺技「流影刃」則是空中連續技的重點，至於如何取得優勢？主力就要向正面（「天魔落」「闇狩」）、背中（空中重斬、「斷骨破」）、中段（「天魔腳」「霞斬」「斷鋼刃」）和下段（蹲下輕斬、蹴）四擇埋首。



ORIENTAL JUSTICE～來自黃土之使者～李 烈火

特殊技

霞	A＋B
火影	霞中A
焰群	霞中B
旋風	霞中C
發勁	霞中D
龍碎落	旋風或連殺斬中→＋C
息吹	挑發中按着 START 掣不放

必殺技

龍槌旋	↓↙←＋C（可連續輸入三次）
龍翔旋	空中↓↙←＋C（可連續輸入兩次）
炎扇翔	↓儲↑＋B
鳳落踵	炎扇翔擊中後↓＋B
無影腳	空中↓↘→＋C

昇華對應技

炎龍擺尾	→↘↓↙←＋A or B
獅子咆吼	重 炎龍擺尾中←↙↓↘→＋B

超奧義

奧義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋AB同按

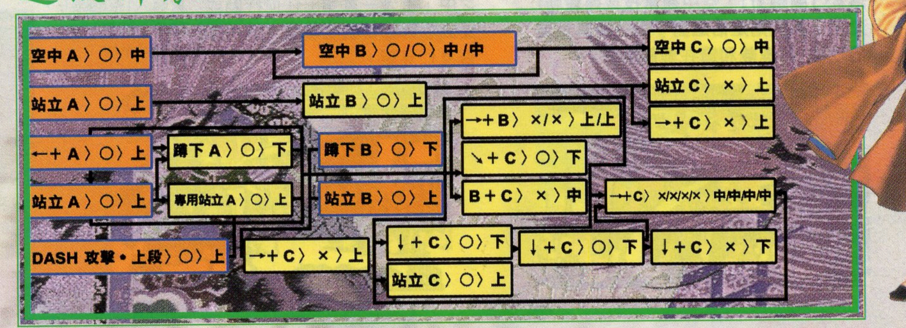
潛在奧義

秘奧義・蒼天無影腳	↓↙←↙→＋B

亂舞奧義

絕命奧義・天地黎明腳	↓↓＋A or B

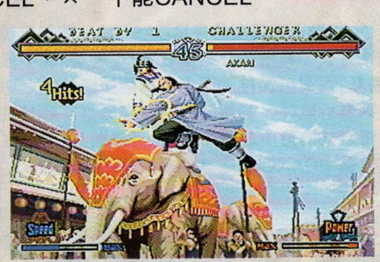
連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

武藝解析

通常技主導型角色李烈火，重點在於連續技起點的輕斬和近距離輕斬（←＋A）身上，配合能夠連打下段的蹲下蹴和判定範圍奇大的蹲下重斬，作為連擊其他必殺技和連殺斬（「技」或「極」劍質）攻擊。至於空中攻擊方面，輕斬主要截擊空中和地上的對手、重斬作為連續技的起點、蹴則以對橫和對地極強的判定，主力制空與戰術使用。



■「技」劍質李烈火除了持有部份角色專用的空中連殺斬之外，更有着簡易的空中連殺斬（空中連打A＋C），令其在空中和地上方面也佔盡優勢

霞

全身出現無敵狀態的迴避攻擊，能夠衍生出「火影」（A掣）、「焰群」（B掣）、「旋風」（C掣），以及「發勁」（D掣）四種不同性質的特殊技。其中「火影」主要作為反擊之用，雖然出招較慢、硬直較大，但是能夠攻擊近中距離的對手和連擊各種必殺技；至於中段技「焰群」和下段技「旋風」，由於兩者出招速度夠快，所以對空（「焰群」）和對地二擇同樣皆宜。此外，「旋風」更可以衍生中段技「龍碎落」連擊「炎龍擺尾」造成連續技攻擊。「發勁」則是集打擊和倍返飛行道具（超奧義和潛在奧義除外）特性於一身，而且在擊中對手時更可以連擊站立輕斬，可惜因為出招時間太慢，所以實用價值不高。





■以「霞」迴避對手的跳躍攻擊後，再以「焰群」和「旋風」二擇反擊

龍槌旋

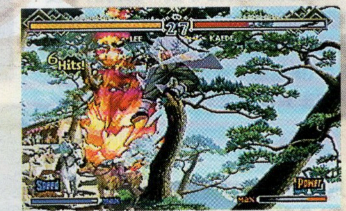
連續輸入型必殺技，能夠連擊各種通常技（小技CANCEL），是連續技中的主要技倆（劍質GAUGE未滿時）。



■第三段「龍槌旋」最大的特性，就是擊中時對手不能以DOWN迴避起身

龍翔旋

簡單來說是空中型的「龍槌旋」，具有中段特性，能於空中通常技或空中連殺斬（「技」劍質專用）中CANCEL使用，用來針對防禦空中攻擊後立即蹲下的對手特別有效。

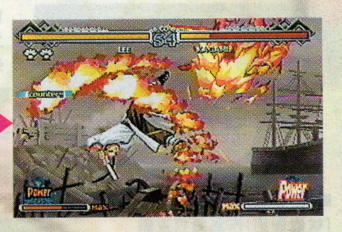


■與「龍槌旋」同樣，第二段的「龍翔旋」擊中時對手不能以空中受身或DOWN迴避回復

炎扇翔

主力型的儲系對空技，可以作為連續技之用，其中追加技「鳳落踵」最大特點，就是擊中時對手不能以空中受身或DOWN迴避回復。





■利用「焰群」對空後，玩者可以先拉下儲勁，待對手空中受身時，立即以「炎扇翔」作為空中追打

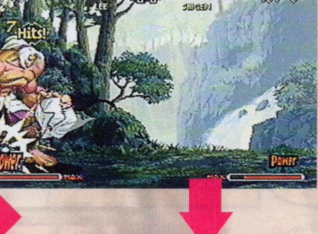
息吹

回復體力的挑發技，發動時具有硬體術的效果（擊中時COUNTER HIT），同樣於實戰中用途不大。

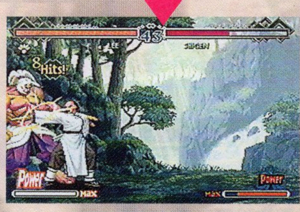


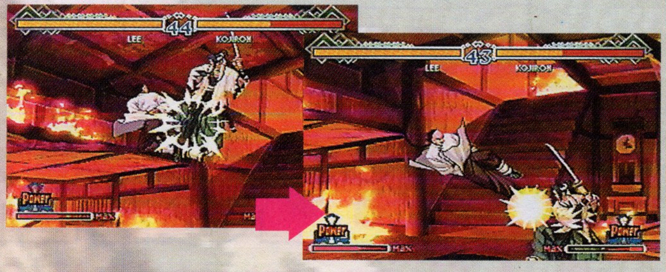
無影腳

空中突進技，與「龍翔旋」同樣持有中段的特性，能於空中通常技或空中連殺斬（「技」劍質專用）中CANCEL使用，而且着地時更能目押近距離輕斬（←＋A）和連擊「炎扇翔」，主要針對防禦空中攻擊後立即蹲下的對手，是連續技和戰術中的重點技倆。

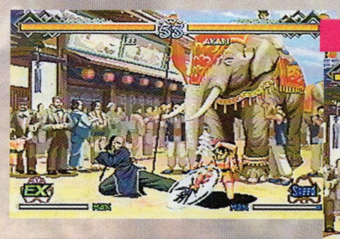


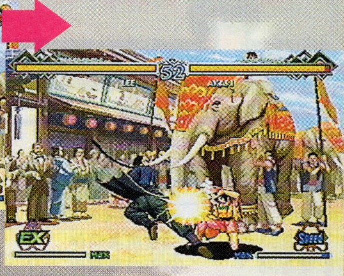


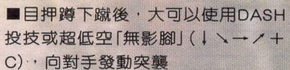




■假若空中通常技或空中連殺斬（「技」劍質專用）擊中空中對手時CANCEL往「無影腳」，對手着地後便不能擋格攻擊



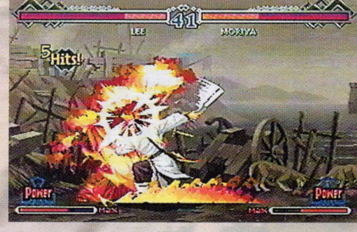




■目押蹲下蹴後，大可以使用DASH投技或超低空「無影腳」（↓↘→↗＋C），向對手發動突襲

炎龍擺尾

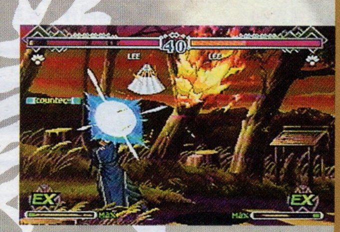
昇華對應突進技，優點是技本身速度高（小技CANCEL）、缺點則是不論擊中對手與否也會出現頗大的硬直（「力」劍質擊中時可以利用昇華補救）。此外，重「炎龍擺尾」專用追加技「獅子咆吼」，具有中段特性，雖然同樣為昇華對應技，但是實用價值不大。



■輕「炎龍擺尾」是「力」劍質昇華的重點，而重「炎龍擺尾」（「獅子咆吼」）則是「技」劍質連續技的重點

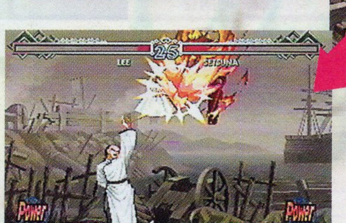
奧義．炎龍纏身

突進型超奧義，能夠連擊昇華對應技「炎龍擺尾」，是連續技（「力」劍質昇華、「技」劍質小技、連殺斬CANCEL）的重點技倆。



■利用「奧義．炎龍纏身」對空，能令對手心理造成很大的損害

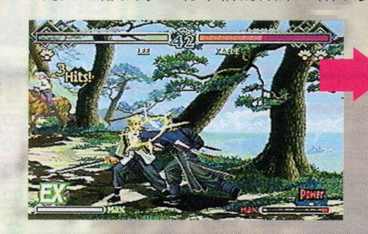




■可以利用「獅子咆吼」中段的特性作為背中攻擊，而對手空中受身時也可以利用昇華作為追打攻擊

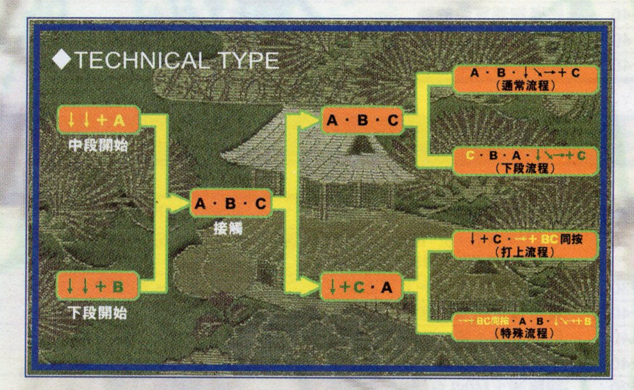
秘奧義．蒼天無影腳

極速突進亂舞技，主要用於連續技之上（小技CANCEL），然而作為遠距離突擊也有不俗的效果，所以實用價值極高。





絕命奧義．天地黎明腳



※黃色…中段判定、綠色…下判判定

對戰要點～「力」反擊、「技」牽制、中下變化、二擇進攻！～

雖然李烈火在通常技方面佔盡優勢的，但是必殺技方面整體性能卻甚平均，而且連共同點也十分相似『出招速度快、擋格硬直大、主攻連續技』，所以對其必殺技運用上有着一定的影響。劍質選擇方面，李烈火「力」與「技」（「極」）劍質分野相當明顯，「力」劍質主要以小技（目押通常技）和待機反擊為重點、相反，「技」劍質則較重視機動性和連攜性（連殺斬變化），不過超奧義和潛在奧義仍然是兩者的主流。至於對戰主力方面，李烈火本作比較集中於二擇攻擊「焰群」和「旋風」（「技」劍質特殊技或連殺斬衍生）身上，其中「旋風」能夠衍生中段「龍碎落」（目押CANCEL「炎龍擺尾」）和下段「旋風」〈第二至三段〉（CANCEL各種必殺技），令到對手無所適從。



PlayStation

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
發售日期：1月14日　　售價：5800日圓　　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：赤目黑龍

CINCADIA

全人物EVENT發生條件/時間表

在新推出的AVG遊戲《CINCADIA》之中，最重要的不是故事的劇情，而是玩者可以得到多少位同伴，而以下便是所有可以說得的同伴的EVENT發生條件和時間，只要大家依着指示，便可以得心應手，要取哪個同伴也可以了。不過大家要記着，同伴最多只可以有7人，連同主角弘樹本人，總共可以有8人在隊中。

速水健吾

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT説明	完成EVENT後之變化
健吾01	NIL	柔道場	6/ 16~6/ 22	10~30	在練習中的健吾出現	改變友好值
健吾02	完成EVENT健吾01	柔道場	6/ 17~6/ 24	20~40	健吾和師匠在爭執	如果成功，健吾便會成為同伴
健吾03	健吾成為同伴，而且聖又不是敵人	柔道場	6/ 18~7/ 3	00~20	將負傷的後輩送到醫院給聖醫治	改變友好值
健吾04	健吾成為同伴	柔道場	6/ 18~7/ 3	10~30	擊瓦片的MINI GAME	改變友好值
健吾05	健吾成為同伴	柔道場	6/ 18~7/ 3	20~40	健吾被師匠毆打	改變友好值
健吾06	健吾成為同伴	柔道場	6/ 18~7/ 3	00~30	與正在打掃道場的健吾相遇	改變友好值
健吾07	健吾成為同伴	柔道場	6/ 22~7/ 3	10~40	與健吾的後輩交談	改變友好值
健吾08	健吾成為同伴，友好值達到一定水平	柔道場	6/ 24~7/ 3	00~40	在師匠的體罰之下，後輩不支倒地，イデアEVENT	成功的話，健吾便會成為最後的同伴

保坂良太

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT説明	完成EVENT後之變化
良太01	NIL	グラウンド	6/ 17~6/ 23	20~40	在拯救優美之後向主角挑戰	良太變成同伴
良太02	良太成為同伴	普通科	6/ 22~6/ 30	00~30	以擊倒ナイトメア的數目決勝負	改變友好值
良太03	良太成為同伴	普通科	6/ 18~7/ 3	00~30	砌圖MINI GAME	改變友好值
良太04	良太成為同伴	中庭	6/ 18~7/ 3	10~40	捕捉ナイトメア的MINI GAME	改變友好值
良太05	完成EVENT良太02	グラウンド	6/ 23~7/ 2	10~40	打倒ハムスター的競賽	改變友好值
良太06	良太成為同伴，友好值達到一定水平，完成EVENT良太05	グラウンド	6/ 24~7/ 3	00~40	イデアEVENT	成功的話，良太便會成為最後的同伴

龍門要

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT説明	完成EVENT後之變化
要01	NIL	食堂	6/ 16~6/ 23	20~40	要在肚餓時被撞倒	改變友好值
要02	完成EVENT要01	職員室	6/ 17~6/ 24	00~30	確認要是覺醒了的人	成功的話，要便會成為同伴
要03	要成為同伴	繁華街	6/ 18~7/ 3	00~30	遇上在派傳單中的要	改變友好值
要04	要成為同伴	繁華街	6/ 18~7/ 3	00~30	漢堡包MINI GAME	改變友好值
要05	要成為同伴	總合病院	6/ 22~7/ 3	10~40	做試藥的兼職	改變友好值
要06	要成為同伴	普通科	6/ 18~7/ 3	20~40	協助時裝表演	改變友好值
要07	要及守成為同伴	物理學科	6/ 18~7/ 3	20~40	逃避物理實驗的要	改變友好值
要08	要成為同伴，友好值達到一定水平	物理學科	6/ 24~7/ 3	00~40	清洗機械塔的水管，イデアEVENT	成功的話，要便會成為最後的同伴
要09	要成為同伴	物理學科	6/ 22~7/ 3	20~40	要給守購買果汁	沒有特別

大塚守

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT説明	完成EVENT後之變化
大塚01	NIL	物理學科	6/ 16~6/ 22	00~20	守在説明實驗。6/ 16早上他將主角由事務局送到普通科，會增加選擇項目	改變友好值
大塚02	完成EVENT大塚01	物理學科	6/ 17~6/ 24	00~30	在實驗中，ナイトメア出現	成功的話，守便會成為同伴
大塚03	守成為同伴	事務局	6/ 19~7/ 3	20~40	實驗極之需要的逆能量未獲分配	改變友好值
大塚04	守成為同伴	食堂	6/ 19~7/ 3	20~40	因為身體不適，守突然暈倒	改變友好值
大塚05	守成為同伴	物理學科	6/ 19~7/ 3	20~40	守正在編寫報告	改變友好值
大塚06	守成為同伴	物理學科	6/ 19~7/ 3	10~30	回路滅火MINI GAME	改變友好值
大塚07	守成為同伴，健吾沒有成為敵人	柔道場	6/ 23~7/ 3	00~20	守在練習空手道，如果健吾是同伴的話，他亦會出現	改變友好值
大塚08	守成為同伴，友好值達到一定水平	物理學科	6/ 25~7/ 3	00~40	正想放棄研究的守，イデアEVENT	成功的話，守便會成為最後的同伴

桐生院綾彥

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
綾彥01	NIL	史孚科	6/ 16~6/ 18	20~40	綾彥協助被書架壓着的主角	改變友好值
綾彥02	完成EVENT綾彥01	史孚科	6/ 16~6/ 18	20~40	為了隱瞞妹妹深雪有超能力的事而發動攻擊	綾彥成為同伴
綾彥03	綾彥成為同伴	史孚科	6/ 19~6/ 26	10~30	協助被ナイトメア襲擊的綾彥	改變友好值
綾彥04	綾彥成為同伴	史孚科	6/ 19~6/ 26	20~40	被桐生院家的守龍神問到有何願望	改變友好值
綾彥05	綾彥成為同伴	中庭	6/ 19~7/ 3	00~20	自己一直在思考的問題及綾彥找到的東西	改變友好值
綾彥06	綾彥成為同伴	史孚科	6/ 22~6/ 26	20~30	回答綾彥的不同問題，答案會對友好值有影響	改變友好值
綾彥07	綾彥成為同伴	史孚科	6/ 22~7/ 3	00~30	將書排好的MINI GAME	改變友好值
綾彥08	綾彥成為同伴，深雪又不是敵人	史孚科	6/ 22~7/ 3	10~40	與正在讀書的綾彥相遇	改變友好值
綾彥09	守成為同伴，友好值達到一定水平，完成深雪的イデアEVENT	總合病院	6/ 29~7/ 3	00~40	綾彥的定期檢驗，イデアEVENT	成功的話，綾彥便會成為最後的同伴

五十嵐啟介

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
五十嵐01	NIL	大學前	6/ 17~6/ 19	00~40	到學校訪的啟介與主角相會	成功的話，啟介便會成為同伴
五十嵐02	啟介成為同伴	食堂	6/ 18~7/ 3	00~20	在學校的食堂渴咖啡	改變友好值
五十嵐03	啟介成為同伴	大學前	6/ 15~7/ 3	10~40	拍攝ナイトメア的MINI GAME	改變友好值
五十嵐04	啟介成為同伴	中庭	6/ 22~7/ 3	10~30	在中庭吃飯盒和對戀愛的迷信	改變友好值
五十嵐05	啟介成為同伴，友好值達到一定水平	校門	6/ 24~7/ 3	00~40	身體不適的啟介，イデアEVENT	成功的話，啟介便會成為最後的同伴
五十嵐06	完成沙夜香的イデアEVENT	中庭	6/ 29~7/ 3	10~30	沙夜香和啟介成為好友的EVENT	NIL

影守聖

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
聖01	NIL	總合病院	6/ 17~6/ 23	00~40	與聖的妹妹真由香的相遇	成功的話，聖便會成為同伴
聖02	聖成為同伴	醫學院	6/ 18~7/ 3	00~30	順道聽到醫科學生的對話	改變友好值
聖03	聖成為同伴	醫學院	6/ 18~7/ 3	20~40	調配新藥的MINI GAME	改變友好值
聖04	聖成為同伴	總合病院	6/ 18~7/ 3	00~20	正在聽聖說傳聞的護士們	改變友好值
聖05	聖成為同伴	總合病院	6/ 24~7/ 3	00~20	在病院內餵飼貓隻的聖。如果已完成美海的MINI GAME，聖便會告知「白貓」的行蹤	改變友好值
聖06	聖成為同伴	醫學院	6/ 18~7/ 3	00~30	傳送聖宛的信件	改變友好值
聖07	聖成為同伴	總合病院	6/ 25~7/ 3	10~40	真由香陷入危險狀態	改變友好值
聖08	聖成為同伴，友好值達到一定水平	總合病院	6/ 29~7/ 3	00~40	ナイトメア寄生在聖身上，イデアEVENT	成功的話，聖便會成為最後的同伴
聖09	聖成為最後同伴	醫學院	6/ 30~7/ 3	10~30	與回復健康的真由香玩耍	NIL
聖10	聖成為同伴	醫學院	6/ 30~7/ 3	10~30	聖提出一連串的問題，答案會影響友好值	改變友好值

朝倉優美

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
優美01	在6月17日發生	總合病院	6/ 17	00~30	往探望入院的優美	改變友好值
優美02	與優美的友好值達到一定水平以上	總合病院	6/ 18~6/ 22	10~30	イデアEVENT	成功的話，聖便會成為最後的同伴，可以使用戰鬥技「サイレントデザイア」
優美03	NIL	普通科	6/ 23~7/ 3	00~30	打掃途中遇上優美	改變友好值
優美04	泉成為同伴	中庭	6/ 18~7/ 3	10~40	與優美進行相性占卜	改變友好值
優美05	NIL	普通科	6/ 18~7/ 3	00~20	優美為主角釘上襯衣上的鈕	改變友好值
優美06	找到2名或以上的同伴	グラウンド	6/ 23~7/ 3	10~40	表明自己的立場，耐優美的苦惱一掃而空	改變友好值
優美07	NIL	中庭	6/ 22~7/ 3	10~40	三文治MINI GAME	改變友好值
優美08	6月18日以後發生	普通科	6/ 25~7/ 3	00~40	優美變成護士	改變友好值
優美09	與優美的友好值達到一定水平以上	自宅	6/ 15~7/ 3	——	從優美手上接到食物	NIL

矢沢麻衣

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
麻衣01	NIL	泳池	6/ 16~6/ 23	00~20	麻衣行高台跳水練習，水花將主角弄濕	改變友好值
麻衣02	完成EVENT麻衣01	購買部	6/ 17~6/ 25	20~40	證明麻衣是超能力者	成功的話，麻衣便會成為同伴
麻衣03	麻衣成為同伴	泳池	6/ 18~7/ 3	00~30	捕捉青蛙的MINI GAME	改變友好值
麻衣04	麻衣成為同伴	グラウンド	6/ 18~7/ 2	30~40	主角在麻衣面前說了非常多難聽的話	改變友好值
麻衣05	麻衣成為同伴	食堂	6/ 18~7/ 3	20~40	麻衣絆倒，將手上的烏冬也翻倒了	改變友好值
麻衣06	麻衣成為同伴	泳池	6/ 18~7/ 3	10~30	由於和里香發生太多爭執，所以麻衣便和主角相談	改變友好值
麻衣07	麻衣成為同伴	大學前	6/ 18~7/ 3	00~20	希望和麻衣一同跑步	改變友好值
麻衣08	麻衣成為同伴	購買部	6/ 18~7/ 3	00~30	抽簽出來和麻衣相會	改變友好值
麻衣09	麻衣成為同伴	泳池	6/ 22~7/ 3	10~40	里香和麻衣的吵架	改變友好值
麻衣10	麻衣成為同伴，友好值達到一定水平	泳池	6/ 24~7/ 3	00~40	里香不肯進行高台跳水，イデアEVENT	成功的話，麻衣便會成為最後的同伴

篠原智美

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
智美01	NIL	音樂廳	6/16~6/23	00~30	與正在練習鋼琴的智美相遇	改變友好值
智美02	完成EVENT智美01	音樂廳	6/17~6/24	20~40	因為舊患而導致手痛的智美	成功的話，智美便會成為同伴
智美03	智美和泉成為同伴	音樂廳	6/18~7/3	00~20	智美與泉發生爭執，主角要選擇追智美或和泉相談，而和泉相談後她便會將智美的眼鏡給主角	改變友好值
智美04	智美成為同伴	音樂廳	6/18~7/3	10~40	演奏鋼琴MINI GAME	改變友好值
智美05	智美成為同伴	音樂廳	6/18~7/3	10~40	聽到音樂科學生在智美背後說她的壞話	改變友好值
智美06	智美成為同伴	音樂科	6/18~7/3	00~30	智美將琴譜撕毀	改變友好值
智美07	智美成為同伴	購買部	6/18~7/3	10~30	因為要接受父親的課堂，智美於是要回家	改變友好值
智美08	智美成為同伴，友好值達到一定水平	音樂廳	6/24~7/3	00~40	智美得到父親的指導，イデアEVENT	成功的話，智美便會成為最後的同伴
智美09	智美成為同伴	音樂廳	6/29~7/3	10~40	接受與智美的相談	改變友好值
智美10	智美成為同伴	音樂廳	6/29~7/3	10~30	智美會提出一些問題，答案會影響友好值	改變友好值

乾沙夜香

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
沙夜香01	6月16日的強制EVENT	職員室	6/16~6/16	00~40	主角被沙夜香召喚到職員大樓	改變友好值
沙夜香02	完成EVENT沙夜香01	職員室	6/17~6/25	30~40	沙夜香在究室失去意識而倒下	成功的話，沙夜香便會成為同伴
沙夜香03	沙夜香成為同伴	職員室	6/18~7/3	00~30	排好DATA碟的MINI GAME	改變友好值
沙夜香04	沙夜香成為同伴	食堂	6/18~7/3	00~20	給沙夜香咖啡	改變友好值
沙夜香05	沙夜香成為同伴	繁華街	6/18~7/3	10~30	沙夜香邀請主角一同購物	改變友好值
沙夜香06	沙夜香成為同伴	職員室	6/18~7/3	10~40	與學生指導教師發生執	改變友好值
沙夜香07	沙夜香成為同伴，友好值達到一定水平	職員室	6/24~7/3	00~40	沙夜香到兄長墓前拜祭，イデアEVENT	成功的話，沙夜香便會成為最後的同伴

如月美海

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
美海01	NIL	總合病院	6/16~6/22	20~40	美海將ナビ抱着	改變友好值
美海02	完成EVENT美海01	總合病院	6/17~6/24	10~30	不能將ピアンカ捉住	成功的話，美海便會成為同伴
美海03	美海成為同伴	總合病院	6/23~7/3	00~30	主角在入眠之時進入了美海的イデア之中	改變友好值
美海04	美海成為同伴	總合病院	6/18~7/3	10~30	因為不能回復記憶而感到非常焦慮	改變友好值
美海05	完成EVENT美海03	メトロ駅	6/24~7/3	00~30	美海看到金銀島海報	改變友好值
美海06	完成EVENT美海05	購買部	6/25~7/3	20~40	抽簽前往金銀島挑戰，如果抽簽失則的話，要便會出現(當要已經成為同伴之時)	改變友好值
美海07	完成EVENT美海02	總合病院	6/22~7/3	00~30	捉貓MINI GAME，成功的話便可捉到ピアンカ	改變友好值
美海08	美海成為同伴	總合病院	6/19~7/3	00~30	美海和ピアンカ遊玩	改變友好值
美海09	完成EVENT美海06	總合病院	6/26~7/3	00~40	到金銀島遊玩，イデアEVENT	成功的話，美海便會成為最後的同伴

桐生院深雪

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
深雪01	NIL	事務局	6/18~6/24	20~40	被恐怖份子襲擊	深雪成為同伴
深雪02	深雪成為同伴	購買部	6/19~7/3	10~40	主角為深雪拿東西	改變友好值
深雪03	深雪成為同伴	食堂	6/19~7/3	00~20	主角和深雪在學校一同進食	改變友好值
深雪04	深雪成為同伴	大學前	6/19~7/3	00~30	深雪將ナイトメア擊退	改變友好值
深雪05	深雪成為同伴	事務局	6/26~7/3	20~40	逃避植木鉢的MINI GAME	改變友好值
深雪06	深雪成為同伴	普通科	6/22~6/25	00~30	在車站之前的繁華街購物，主角要選擇買甚麼給深雪	改變友好值
深雪07	深雪成為同伴，而綾彥又不是敵人	史學科	6/22~7/3	20~40	深雪為主角起了一個別名	改變友好值
深雪08	深雪的友好值達到一定水平，等待6月28日的來臨	購買部	6/28	00~30	又是桐生院家一貫的龍神出現，イデアEVENT	成功的話，深雪便會成為最後的同伴
深雪09	在EVENT深雪06中選擇白色絲帶	泳池	6/22~7/3	10~40	因為深雪在選擇絲帶而令主角在等待	改變友好值

杉浦泉

EVENT名稱	EVENT發生條件	發生場所	發生日期	發生時間	EVENT說明	完成EVENT後之變化
泉01	NIL	中庭	6/16~6/22	00~30	主角看見正在占卜的泉	改變友好值
泉02	完成EVENT泉01	繁華街	6/17~6/24	10~40	主角到LIFE HOUSE一行	成功的話，泉便會成為同伴
泉03	泉成為同伴	音樂科	6/18~7/3	00~30	泉正為出道作而作曲	改變友好值
泉04	泉成為同伴	食堂	6/18~7/3	00~20	泉在食一些燒製的食品	改變友好值
泉05	泉成為同伴	音樂科	6/22~7/3	00~30	泉在尋求對樂曲的感想	改變友好值
泉06	泉成為同伴	繁華街	6/22~7/3	10~40	打倒ナイトメア的MINI GAME	改變友好值
泉07	泉成為同伴，友好值達到一定水平	繁華街	6/24~7/3	00~40	泉將自己作的曲拿給監製聽，イデアEVENT	成功的話，泉便會成為最後的同伴
泉08	泉成為最後的同伴	中庭	6/25~7/3	10~40	主角要選擇占卜戀受．過去．未來	NIL
泉09	在EVENT泉03之中選擇接受眼鏡	總合病院	6/26~7/3	00~40	泉會來監察主角有否將眼鏡交還給智美	改變友好值

附注：在「發生時間」一項之中，00代表第1次行動，如此類推，40便是最後的第5次行動。

製造商：元氣　售價：358港元　發售日：98年12月3日
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RPG／2人／MEM

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：偽．繭合體使FUKUDA

玉繭物語
古代勇者冒險紀
資料補充篇

永劫之回廊

自《玉繭物語》推出後，相信已有不少朋友完成本編進入永劫之回廊模式了，雖然這章並沒有明確的遊戲目標但實際上卻藏着一點秘密，現在便為各位解開這些謎吧。


■永劫之回廊裏多數都是二擇分支路


■每個回廊都設有頭目角色

在永劫之回廊中，玩者如常像攻略三個冥之森林那般從左邊通道進入迷宮內，不過現在這些迷宮是會變成自然生成(即隨機由電腦設計，並沒有固定的版面配置)，雖然如此但通道大多都只是二擇分支路而矣，要找尋出口並非太困難的事情。在連接出口的畫面，往往都會有一隻頭目級魔物把守，只要善用屬性上的相剋就很容易戰勝，隨即可進入下一個回廊區域，留意若要離開迷宮必需使用獵人耳飾才可。登場魔物方面，撇除在本編出現過的這裏約有152款魔物，聽起來數量很多但大部份都是擁有一樣外觀的不同屬性品種，此外每8個回廊會組成一個循環各有1款頭目，第9個開始便增加至2隻。

毛皮的用途

在每個回廊的盡頭都有魔物頭目等待着玩者，雖然無法封印它們作合體用，但將之打敗後在一定確率下會得到名為「獸之毛皮」的特別道具。至於這種道具的用途，便是在進行聖魔合體時把它和聖魔混合起來，藉以強行改變合成聖魔的外觀，但留意對其屬性和能力是不會有任何影響的。

■以下圖片是兩頭聖魔在進行合體時，使用毛皮與否在外觀上的分別



持有毛皮的魔獸頭目

回廊編號	魔獸頭目名稱
1 パルージャ	2 チッカー
3 ジチウオ	4 コルナ
5 シクカンジャル	6 ティマイオス
7 イヨルガ	8 クラーガス

珍貴道具取得法

雖然在永遠之回廊編裏是可購買到不少強力武器防具，不過有部分道具是無法直接買下的，唯一的獲取途徑是靠打敗特定敵人，若想得到它們的話大家就需要繼續努力和魔獸戰鬥了。

攜帶特別道具之魔物

取得特別道具	魔物名稱（屬性）
龍紋	パタゴーア(火)、スクゴーア(風)、テラゴーア(地)、ラドゴーア(水)
殘月	パタトドン(火)、スクトドン(風)、テラトドン(地)、ラドトドン(水)
刈魔	パタクーガ(火)、スクゥーガ(風)、テラクーガ(地)、ラドクーガ(水)
群雲	イブン（地）、アスク（火）、オージン（風）、エンブラ（水）
夏鳥	グレイドン（地）、バウバク（火）、アーミジャー（風）、アグハイ（水）
秋風	サラムーン（風）、ヌーパンドラ（火）、カロ（地）、ネレイド（水）
無為之神衣	アナシュ（火）、シュリア（風）、シー（地）、ファル（水）
森之神衣	ショヴン（風）、フリッグ（火）、エル（地）、ロブン（水）

武器防具表 Final Version

武器

名稱	價格	攻擊	魔攻	速度	命中	會心	類型
風笛	3100	12	0	7	120	10	槍
夜光	3500	10	5	10	110	0	單手劍
蒼魔	10000	15	5	5	?	?	雙手劍
雷獸	10000	18	7	7	?	?	槍
波割	10000	20	5	5	?	?	單手劍
春花	80000	25	0	20	?	?	刀
冬雪	999990	25	0	20	?	?	刀
龍紋	--	30	5	5	90	-10	雙手劍
殘月	--	40	10	-2	80	-50	斧
刈魔	--	45	0	-5	60	-50	斧
群雲	--	25	0	7	90	-10	雙手劍
夏鳥	--	25	0	20	120	15	刀
秋月	--	25	0	20	120	90	刀

防具

名稱	價格	防禦	魔防	魔攻	速度
獵人之胴衣	50	1	0	0	0
鏡之胴衣	2000	10	14	0	-4
利基茲裝束	2000	12	12	10	3
娜姬之獵衣	10000	16	16	0	2
血染之獵衣	100	35	0	15	-3
紺青之獵衣	15000	18	18	0	3
息吹之獵衣	20000	20	20	0	2
無為之神衣	--	25	23	0	5
森之神衣	--	23	25	5	0

裝飾品

名稱	價格	裝備效果	備註
紺碧之勾玉	400	魔防 +1 、速度 +2	抵禦火屬性
深綠之勾玉	400	魔防 +1 、速度 +2	抵禦水屬性
真紅之勾玉	400	魔防 +1 、速度 +2	抵禦風屬性
燕羽之襟飾	500	速度 +5	--
鐵之腕輪	500	攻擊 +10 、速度 -5	
柊之襟飾	500	魔防 +5	--
鷹羽之襟飾	500	速度 +4	--
デヴァ之首輪	1000	魔攻 +5 、魔防 +5	抵禦異常攻擊

特殊攻擊效果表

特殊攻擊	對應效果
毒攻擊	除造成基本傷害外，還會令敵人中毒
睡眠攻擊	除造成基本傷害外，還會令敵人昏睡
石化攻擊	除造成基本傷害外，還會令敵人石化
精神破壞	減少敵人的精神值
體力吸收	把對敵人造成之傷害，轉換成體力回復
精神吸收	把對敵人造成之精神傷害，轉換成精神值回復
全體攻擊	攻擊敵方全體成員
瀕死攻擊	攻擊敵方減至 1 HP
二足折	對以雙腳站立之敵人進行必殺攻擊
羽折	對飛行系敵人進行必殺攻擊
威力增強	威力 +30
命中增強	命中率 +30 、追加效果率 +20
必殺增強	必殺率 +50



總數有113個！？

非108星的同伴加入方法

《幻水I》主角

在上期中提及過的《幻水I》主角使用方法，現在就為大家公開使用條件。

STEP 1：要繼承上集SAVE，記錄要玩至最後階段（攻入古利古美仕達城）及集齊108星，而且同伴古利美奧（グレミオ）要復活。

STEP 2：在多蘭共和國事件結束後（即取得了同伴巴利妮亞或香澄之後），回到巴娜之村，找一個叫阿光（コウ）的小孩，他會問你有否在宿屋中見過上集主角。



STEP 3：之後在巴娜之村的右方，可以見到古利美奧，他不會讓你走近右方的河邊。



STEP 4：再找阿光，他說若主角想找上集主角的話，他可以走去大叫救命，引開古利美奧（第1項），之後他就會走了。



STEP 5：再次找古利美奧，這時會聽見阿光正在呼叫救命，於是古利美奧走出外面查看；當古利美奧離開，在後方可以看見上集主角正在釣魚，於是主角就想找他談一談（第1項）。



STEP 6：在宿屋中知道阿光失蹤了，於是主角應為是否山賊所為（第1項），然後古利美奧與上集主角準備出外找阿光，主角決定一同前往（第1項）。



STEP 7：進入巴娜之村至古利古美仕達之山路，可以找到山賊的蹤影，主角要求他們交出阿光（第1項），山賊說小孩遇上了怪物，於是古利美奧（只是同行者）及上集主角會暫時加入。



STEP 8：繼續向古利古美仕達城方向進發，可以看見阿光躺在地上，而且中了劇毒，突然，巨大的蟲會出現，牠並且化成毒蛾，向眾人攻擊。戰勝後，上集主角便決定帶他回古利古美仕達城找神醫龍間幫阿光醫治。



STEP 9：當阿光的病情好轉，利班圖會希望上集主角再次掌管多蘭共和國，不過上集主角並不願意似的。離開王城，上集主角的好朋友都會出來迎接，並且邀請兩位主角回家飽吃一頓。



STEP 11：與上集主角及古利美奧回古利古美仕達城，阿光已經完全康復，於是眾人帶他回巴娜之村（第1項）；之後，上集主角及古利美奧說會回古利古美仕達城的家中。



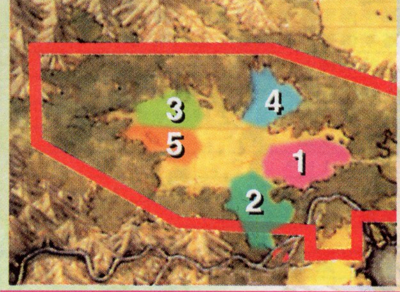
STEP 10：在上集主角家中的門口，找古莉奧（クレオ）詢問上集主角的事情（選兩次第1項）。



STEP 12：再次到古利古美仕達城的上集主角家中，他就會加入。不過若想換他入隊的話，都要回到這裏才可。



餘下的四隻飛鼠——瑪古瑪古、美古美古、米古米古、摩古摩古



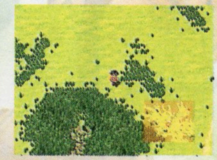
地魔星姆古姆古的加入方法在上一期中已經介紹過，其實牠是有另一個加入方法的。只要大家不要將任何同伴編入隊中，得主角一個人，然後在綠山市附近的地方不停遇上敵人，這就有機會可以找到牠們的加入，若是成功的話，在一進入戰鬥的時候，就會多了一位飛鼠同伴出現；至於這五隻飛鼠的出現地點都是不同，大家還需要順着姆古姆古（紅袍）→瑪古瑪古（藍袍）→美古美古（粉紅袍）→米古米古（綠袍）→摩古摩古（黃袍）這一個次序去找牠們，條件的確十分嚴格。筆者現在就為大家詳細解說一下牠們的加入條件及出現地點吧！大家要注意的，就是除姆古姆古之外，其他四隻飛鼠都不是108星之一。

不過最奇怪的一點，就是當你集齊這五隻飛鼠的話，於SAVE CARD中的DATA ICON亦會隨之改變，那麼，是否意味着在下集只可以繼承集齊飛鼠的記錄呢？這就不得而知了......

STEP 1：隊中只有主角一人。



STEP 2：在綠山市一帶不停找敵人戰鬥。



STEP 3：成功的話，在戰鬥中會發現身邊多了一隻突然出現的飛鼠。



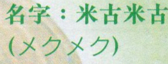
STEP 4：就這樣牠便加入了。





◆SAVE CARD中的DATA ICON變了做飛鼠

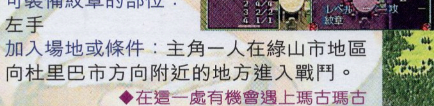
名字：姆古姆古
(ムクムク)
另一個加入條件：主角一人在綠山市地區向綠山至米祖的關卡方向附近的地方進入戰鬥。
◆在這一處有機會遇上姆古姆古





名字：米古米古
(メクメク)
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手
加入場地或條件：主角一人在綠山市地區向瑪芝路達騎士團之山路方向附近的地方進入戰鬥。
◆在這一處有機會遇上米古米古

名字：瑪古瑪古
(マクマク)
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手



加入場地或條件：主角一人在綠山市地區向杜里巴市方向附近的地方進入戰鬥。
◆在這一處有機會遇上瑪古瑪古





名字：美古美古
(ミクミク)
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手
加入場地或條件：主角一人在綠山市地區向森之村方向附近的地方進入戰鬥。
◆在這一處有機會遇上美古美古

名字：摩古摩古
(モクモク)
可否戰鬥：可以
附帶或專用紋章：×
所持的部位：×
可裝備紋章的部位：左手
加入場地或條件：主角一人在森之村附近一帶的地方進入戰鬥。
◆在這一處有機會遇上摩古摩古

？份之？機會的協力攻擊

上兩期中說過，主角與奈奈美的協力攻擊——兄弟攻擊，是有八分之一的機會率會變成另一種攻擊方法，其實其他的協力攻擊亦有這一個可能性的，例如以下的協力攻擊，都是有特殊的攻擊方式。

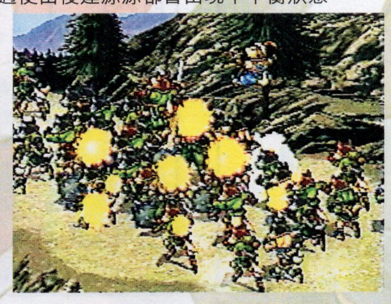
飛鼠五攻擊(むささび5攻擊)



角色：瑪古瑪古+美古美古+姆古姆古+米古米古+摩古摩古
效果：將敵人送走；但是有很低的機會率會失敗
◆機會率很低的失敗動作

精靈攻擊(コボルト攻擊)

角色：源源+嘉波查
效果：除向敵人作出1.5倍攻擊之外，還有極低的機會率向全體敵人作出3倍攻擊，不過使出後連源源都會出現不平衡狀態



真・美女攻擊

角色：嘉玲+香澄+莉娜+羅莉蘭
效果：敵全體0.25倍傷害，有70%催眠狀態



獸使攻擊(モンスター使い攻擊)

角色：巴杜+菲撒+捷古弗烈
效果：敵一人1.5倍傷害，使用後菲撒及捷古弗烈會處於怒狀態



不能進入的道具屋二樓

在拿達道之街中有一間道具屋，大家是上不到二樓的，不過只要大家嘗試不定找碧琪轉移，這樣她就可能會轉移錯了，將你帶到那裏。



更正啟示

在上一期中的協力攻擊表(II)中，其中的雙重格鬥家攻擊的注釋是「兩人要處於怒狀態下才可以使出」，特此向各位說句對不起！

製造商：ATLUS　售價：6800日圓　發售日：98年12月17日
容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK

TEXT：精靈鍛冶師FUKUDA

THOUSAND ARMS 攻略資料補完集

約會場所總覽



■在特定地點約會，可問到關於女孩的各種事情

基本來說，遊戲中各個村鎮都是設有黃金女神像的，亦即代表可和女孩子約會以爭取好感度。每個村鎮可進行約會的地點數目各有不同由2個至5個不等，大多數的都是噴水池或餐廳這類地方，而最特別的便是每名女孩均設定了特殊的約會地點，只要在此地進行約會時能成功討她歡喜，就可向她發問如初戀情人等較深入的問題。

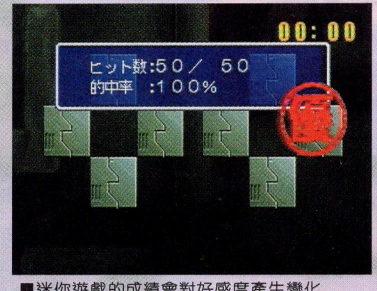
各城鎮內的約會地點

城鎮名稱	約會點
格多[カント]	大樹附近（美露） 地牢的酒吧
波爾舒比[ボイズビー]	飛機場（蘇迪娜） 餐廳A（鏡花） 餐廳B
哈度伯[ハトーバ]	沿海通道 港口 餐廳
蘭古特[ラングード]	餐廳 甲板右舷（芭露瑪） 甲板左舷 宴會所（維娜）
山手列車[マウントハンド]	酒吧 控制室（瑪莉安）
沙蘭[シャラン]	餐廳 商店街 露台上部 露台下部 噴水池（卡玲）
布魯多鎮[ブルット]	鐘樓前方 餐廳
索索特[ゾゾット]	噴水池 賭場A 賭場B 賭場C 賭場D
米斯加杜亞[ミスカトニア]	圖書館入口（妮露沙） 圖書館（美達莉雅）

迷你遊戲對好感度之影響

雖然上期已介紹過女孩們的對應迷你遊戲了，不過卻沒有清楚說明迷你遊戲取得成績的實際影響，原來在各款迷你遊戲根據成績可獲得的評價共分為5個等級，由高至低分別是優、良、可、並、劣，簡言之取得「優」對女孩子好感度的提升便會較高。

評價	好感度影響
優	好感度上升（大）
良	好感度上升（中）
可	好感度上升（小）
並	沒有改變
劣	好感度下降



■迷你遊戲的成績會對好感度產生變化

角色的相性

在戰鬥進行期間，假如替後排同伴輸入待機指令，那麼他們便會在時間計數完後隨機作出聲援或奚落，而實際上到底由哪人實行則是根據他／她對前排同伴的相性度來決定的。簡單地說，假如戰鬥成員為馬以斯、創志和妮露沙，由於創志對馬以斯的相性度較差，相對地妮露沙的則是非常高，固此往往便會是由她作出聲援或奚落行動。

角色相性影響表

	馬以斯	蘇迪娜	武查	維娜	創志	卡玲	妮露沙
馬以斯	--	?	◎	?	△	?	?
蘇迪娜	㊣	--	△	○	◎	○	○
武查	○	○	--	◎	×	△	○
維娜	◎	◎	㊣	--	◎	◎	◎
創志	△	○	○	△	--	㊣	○
卡玲	◎	○	△	○	◎	--	○
妮露沙	◎	◎	○	◎	○	◎	--

註：相性度差距共分5級，由最好至最差的順序為㊣→◎→○→△→×，相性度越好的話聲援或奚落的發生率就越高；而馬以斯的則視乎該女孩對他的好感度。

精靈獸&必殺技表

角色名稱	必殺技名稱	效果
馬以斯 [マイス]	アクオーン ラオウ フィートノッド フレアニル ゴルダ オドニスオーガン ソーディン	發動大旋渦攻擊敵全體 敵全體撕裂攻擊 敵全體風割攻擊兼有昏睡效果 赤炎沖刷大地的敵全體攻擊 發射黃金光輪作敵全體攻擊 三點紅蓮之光的敵全體攻擊 最上位光之女神攻擊，兼具回復效果
蘇迪娜 [ソディナ]	ダンシングナイフ オーラソード ラストメント ソウルキュア	把光之刀投向敵全體 將光之刀伸延成劍狀攻擊敵人 召喚巨大劍作敵單體攻擊，具沉默效果 淨化敵方的邪精靈使其無法繼續戰鬥
武查 [ムーザ]	ツイスター・B ストームバインド ダイナミック・S トルネードボイス	以巨大龍捲風攻擊敵全體 以無數的風攻擊敵單體，具昏睡效果 帶着龍捲風撞向敵方一體 猶如龍捲風的叫聲把敵人粉碎
維娜 [ウィナ]	ロックゲイザー ヘッドバスター ガイアストロウム A・クラッシャー	在敵單體腳部引爆，兼能減低回避率 用武器猛擊敵單體頭部，兼有混亂效果 製造巨大旋渦攻擊敵方全體 裂開地面使敵全體掉下受創
創志 [ソウシ]	弧剣相風 夢相林静刃 秘剣・烈火斬 不動羅山陣	以弧狀劍軌跡攻擊敵全體 居合劍真空攻擊敵一體，具沉默效果 帶有火炎追加損傷的居合劍攻擊 以居合劍一擊令敵人無法繼續戰鬥
卡玲 [カイリーン]	ヒプノティ ファシネイション ダマシー乱舞 必殺奥義逃げ殴り	暗示敵人要快快逃走 令敵人產生幻覺的攻擊，具操縱效果 召來巨大鬼魂的攻擊 令敵人產生逃跑意欲，藉以進行暗算

廢武器變化

如果大家有仔細搜尋寶箱的話，就不難發現一些表面上看起來沒用的武器，例如馬以斯的生銹劍[サビたけん]與維娜的木棍[キのぼう]等。但是，原來是有方法令它們強化起來的，只要將這些武器放進聖火台裏吸收聖火之炎力量，便會變成截然不同的強力武器，可是所需時間卻相當長兼且無法使用精靈魔法，實在有點遺憾。

角色名稱	廢武器	煉成武器
馬以斯	サビたけん	ソーディンナイト
武查	ボロボロのおの	トルネードアート
創志	くちたかたな	ミサメノオオヅカ
蘇迪娜	ふるびたナイフ	エンジェルハート
維娜	キのぼう	エンハンスフレア
卡玲	きれないけん	ゴージャスダンス
妮露沙	やぶれたふく	セーラーふく



■聖火台可將廢武器變成有用的武器

消耗道具表

系統	道具名稱	價格	使用效果
回復系	ラクナそう	10	回復少許 HP
	ラクナール	100	回復一定程度的 HP
	ラクナール EX	1000	回復 HP 至全滿
	ハイラクーナ	1800	回復全體成員的 HP
	ポワズンそう	8	回復中毒及昏睡狀態
	ポワーズン	40	回復中毒及麻痺狀態
	ペーラそう	32	回復沉默及混亂狀態
	デバーン	800	令倒下同伴以 HP 1 的狀態復活
	ハイデバーン	9000	除異常狀態外作完全回復
	マンドラそう	50	回復少許 EP
	マンドール A	800	回復一定程度的 EP
	ハイマーンド	2380	回復大量 EP
戰鬥系	ホノビン	200	作出炎屬性攻擊
	ピカール	200	作出光屬性攻擊
	ヒュダーン	200	作出風屬性攻擊
	ジオマス	200	作出土屬性攻擊
	マイティバイブル	100	敵單體之動作變得遲鈍
	ホラーバイブル	150	敵人在一定確率下逃跑
	ホーリーバイブル	3000	減輕敵人物理攻擊之傷害
	ラストバイブル	3000	減輕敵人魔法攻擊之傷害
其他	ワープン	100	回到曾經到過的村鎮或洞窟
	システムディスク	8000	自動替武器增加 1 種精靈魔法
	サバイバルツール	1500	移動時自動補充 HP，但會損壞
	ぎんのエンジェル	--	提升女孩好感度，全世界共有 5 個
	きんのエンジェル	--	提升女孩好感度，全世界只有 1 個
	おもいでの 1 ページ	--	提升蘇迪娜的好感度
	てあみのセーター	--	提升維娜的好感度
	あかいはね	--	提升卡玲的好感度
	ぼくとう	--	提升妮露沙的好感度

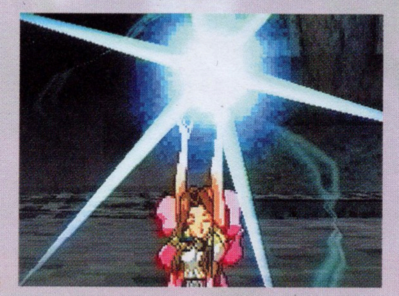
飾物表

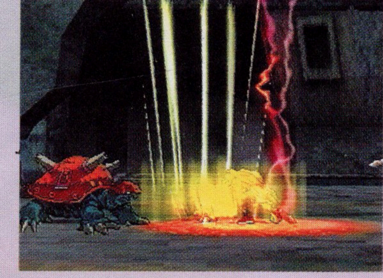
道具名稱	價格	裝備效果
デビルリング	(8000)	敵人遭遇率增加；女孩子專用
ウィリーリング	300	回避率增加；女孩子專用
シーフリング	4200	戰鬥獲得金錢增加 20%；女孩子專用
ワイズリング	1200	變成中毒的確率減低；女孩子專用
ホーリーリング	(15000)	敵人遭遇率減低；女孩子專用
ドラゴンリング	8500	會心攻擊率稍為增加；女孩子專用
ハッピーグラブ	1300	變成被操縱與混亂的確率減低
デカスリートグラブ	3500	增加速度，減低被會心攻擊擊中確率
ソルジャーグラブ	3100	增加速度及攻擊力，減低防禦力
パワーブレス	2600	攻擊力增加
ウィリーブレス	600	速度增加
ガードブレス	3000	防禦力增加
ミステリーブレス	15000	回避率及其餘任何一種能力增加
パワーガントレット	2300	攻擊力增加，防禦力稍為減低
ガードガントレット	8000	防禦力增加，攻擊力稍為減低
ロードガントレット	15000	攻擊力及防禦力稍為增加
ハードガントレット	15000	攻擊力、防禦力及速度增加
ホノアミュレット	1600	減輕炎系攻擊傷害
フルアミュレット	1600	減輕水系攻擊傷害
ヒュアアミュレット	1600	減輕風系攻擊傷害
ジオアミュレット	1600	減輕地系攻擊傷害
ダマアミュレット	(30000)	減輕鬼魂系攻擊傷害

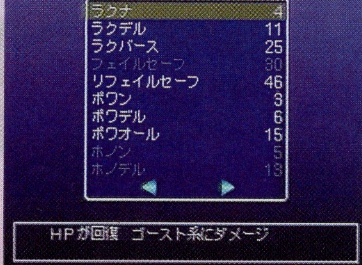
註：在價格一欄裏，括弧內的數字是指在賭場換領該道具的所需要金幣數目。

精靈魔法表

系統	魔法名稱	消耗MP	使用效果
回復系	ラクナ	4	回復少許 HP，對鬼魂系敵人造成傷害
	ラクデル	11	回復較多 HP，對鬼魂系敵人造成傷害
	ラクバース	25	回復全體成員的HP，對鬼魂系敵人造成傷害
	フェイルセーフ	30	令倒下同伴以 1 HP 的狀態復活過來
	リフェイルセーフ	42	令倒下同伴除異常狀態外作完全回復
	ポワン	3	解除中毒狀態
	ポワデル	6	解除中毒及麻痺狀態
	ポワオール	15	解除所有異常狀態
攻擊系	ホノン	5	敵單體火炎攻擊
	ホノデル	13	敵單體爆炎攻擊
	ホノバース	15	敵全體火炎攻擊
	ホノゴイス	35	敵全體大爆炸攻擊
	ワーラ	4	敵單體水流攻擊
	ワーラデル	10	敵單體豪雨攻擊
	ワラゴイス	34	敵全體豪雨攻擊
	ヒュン	5	敵單體強風攻擊
	ヒュンデル	13	敵全體強風攻擊
	ヒュンバース	27	敵全體真空刃攻擊
	ヒュンゴイス	36	敵全體大寒風攻擊
	ジオン	5	敵單體土裂攻擊
	ジオデル	21	敵單體土裂攻擊，對機械系造成大傷害
	ジオバース	19	敵全體土裂攻擊，增加自己的回避率
	ジオゴイス	36	敵全體大地震攻擊
	ピカン	6	敵單體光線攻擊
	ピカデル	20	敵單體光線攻擊，具麻痺效果兼對鬼魂有效
	ピカマグナ	40	敵全體光線攻擊，增加自己的回避率
	マドゲート	26	直接反映攻擊力對敵單體造成傷害
	バスターマニトゥ	38	我方一人 HP 和 EP 變成 1 來作敵全體攻擊
	キルフィメール	24	敵單體攻擊，對女性敵人造成大傷害
	ラストミスト	30	敵全體酸霧攻擊，對機械系造成大傷害
	ダイナ	29	敵單體雷電攻擊，對飛行系造成大傷害
補助系	ビリ	13	令敵單體麻痺
	グル	12	令敵單體混亂
	ニャム	7	令敵單體昏睡
	ニャムニャム	16	令敵全體昏睡
	モク	5	令敵單體沉默
	モクモク	11	令敵全體沉默
	マイトガッツ	10	我方一人攻擊力上升
	ガードガッツ	14	我方一人防禦力上升
	セコンドガッツ	12	我方一人速度上升
	セコンドオール	22	我方全體速度上升
	デクスガッツ	12	我方一人回避率上升
	ヘロマイト	15	敵單體攻擊力下降
	ヒョロガード	20	敵單體防禦力下降
	ノロセコンド	16	敵單體速度下降
	ヘナデクス	15	敵單體回避率下降
	メタモーション	31	我方一人連續攻擊率上升
	ブラックボックス	40	敵單體行動停止兼受到傷害
護罩系	バリア	13	我方一人物理防禦力稍為上升
	ウォールバリア	18	我方一人物理防禦力上升
	ミラーウォール	32	我方一人魔法防禦力稍為上升
	リターンウォール	32	我方一人魔法防禦力上升
其他	ピースクラフト	18	令敵方強制撤退
	エニィマイト	10	對敵單體／全體進行隨機攻擊
	マジカル +1	20	對敵單體／全體進行隨機攻擊
	サモンエニシング	30	對敵單體／全體進行隨機攻擊



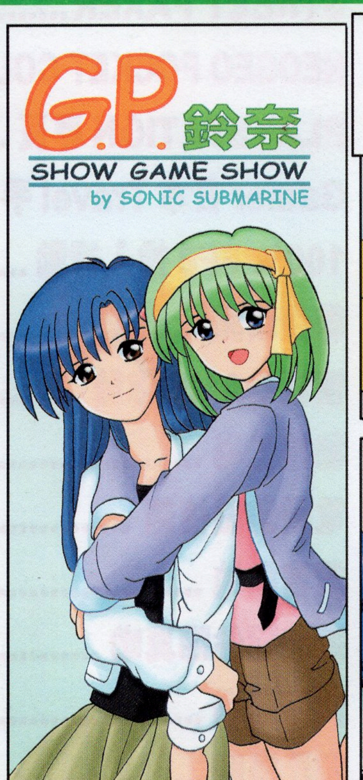


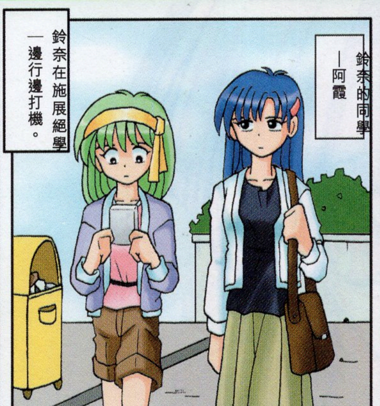


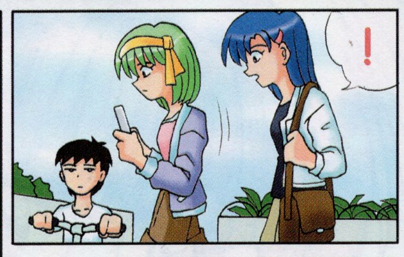
玩家特區

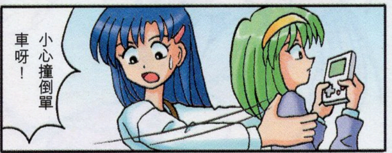
惱懊GAME你教

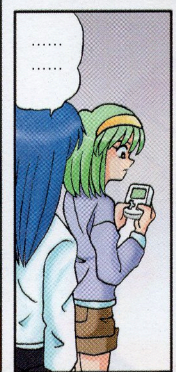
插畫：超音潛艇

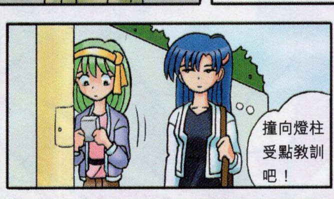


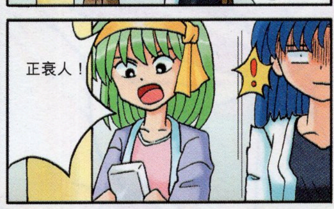


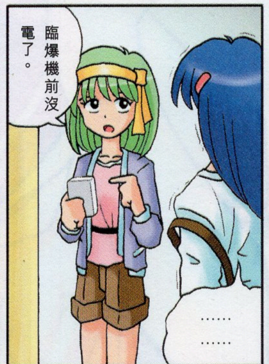












GP 玲奈 MESSAGE：

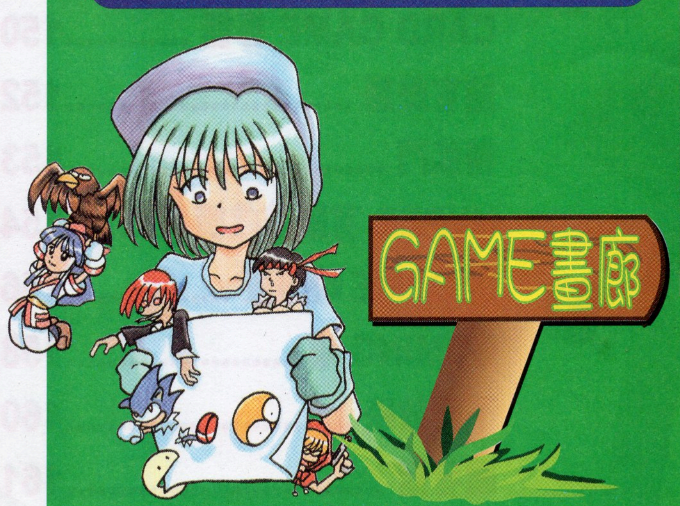
噢，就快農曆新年啦，呵呵，一想到那些紅封包就由個心入面笑出來~~。雖然近年間經濟不大好，但還是希望能有點斬獲吧。噢，我的Dreamcast啊~~。不過話說回來，農曆新年也是編輯哥哥們「死亡時間表」出現的時侯。(因為書又要照出，但又要放差不多一星期的年假啊，所以就會把工作時間由原本的兩個星期，壓縮至一個星期~~)我也知道是很辛苦的，但為了廣大的讀者，請你們努力吧。

佳作獎：



晶晶　　22　　女

短評：我在「GAME你教」處理教務這麼久，還是第一次收到用捲筒寄來的作品，看來真是誠意十足哩。至於畫稿本身，構圖我真是很喜歡。然而在皮膚及衣服的質感上還有待改善。







全國矚目的CHRIS FANS

GP鈴奈：

你好！我又來信啦！這幾個星期都忙個不停。由於小女子的個人資料及我說非常喜歡CHRIS的消息，在國內某本遊戲雜誌登刊了。令到全國各地CHRIS的FANS都給我來信，平均每天收到五至六封，有一次最多收到八封！又因為我要堅持原則，就是一定要回信。所以近來回信都回到手軟～。我在家時，CHRIS FANS的電話也響個不停，真的忙到停不了手及口！不過，我仍然因為原則，打死都要向《遊戲誌》來稿，所以，今次又來微型相片啦！(笑)

另外，我希望鈴奈姐姐你可以將我前幾個星期附有畫的兩封信，登刊出來。就算遲些登也沒關係的！只要能登就行了……因為我很給心機寫那兩封信及畫那數封畫……在此之前向你說句多謝！哇～還要回信啊，快點才行了！Bye～！祝：新年快樂！

BCS丹
99.1.7







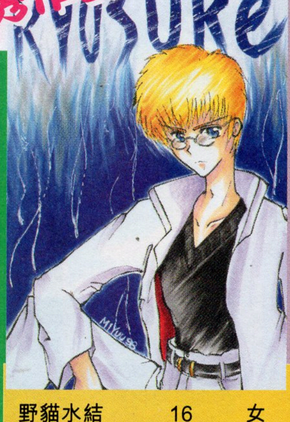


GP鈴奈的回覆：

唔，自己的個人資料這樣被人公開了，不是很危險嗎？下次這些事可要小心處理啊。不過這樣的「一呼百應」的確令我又點驚訝。就此看來，國內玩電視遊戲機，甚至只是玩《拳皇》的人，實際可能比我想像中多很多~~。(始終我們對國內的市場還是不大清楚啊)

噢，丹小姐的畫稿，在今期及上期都已登了啦，所以請放心好了。還有啊，若果回信回得累的話，就休息一下吧。而且最重要的，就是不要忽略功課啊。

優秀作品：



野貓水結　　16　　女

短評：一個很秀氣的恭介啊。而且野貓更說《私立JUSTICE學園》是她最愛玩的格鬥遊戲。看來你的筆觸也十分熟練哩，不過外套的結構好像有點問題啊。

優秀作品：

鬼丸　　15　　女

短評：很有日本同人誌味道的一幅作品。大致上黑白帶出來的層次感也很不錯，不過還有些多餘的鉛筆痕未刷掉啊。

《鬥技鑽研》＝猩猩＋班馬＋大象＋食蟻獸＋恐龍的混合體？

GP鈴奈小姐：

你好！

差不多三個月沒給「編輯TOUCH」寫信了，大家都好嗎？最近天氣轉涼了，大家要穿多件衣服呀！上次很多謝良牙先生給安井邦彥先生的資料給我呢！維也納從日本回來了嗎？MS幹嗎那麼生氣？笑一笑，十年少哦！

哦，對了，鈴奈小姐，不知《GPM》以前有沒有介紹過《仙劍奇俠傳》這個遊戲的攻略呢？這本是一個台灣95年出的PC GAME，但不久前已移植到SATURN去了。這個RPG在國內很受歡迎呢。我自己也玩過，真的very nice。我想若《GPM》有這個遊戲的攻略的話，一定會很受國內玩家的喜歡，因為這個RPG太太太……好玩了！！

優秀作品：



Os兔仔貓　　X　　女

短評：一每之見到Os兔仔貓，就會令我想起押上美貓，唔，我覺得她們的作畫風格也有不少相似的地方啊。看來，兔仔貓的畫或也蠻不錯，繼續努力吧。

新欄目！！

COSPLAY遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



扮演遊戲：《THE KING OF FIGHTER》
扮演人物：BLUE MARY=B.C.S丹





刊登作品:



APPLE 13　女

短評: 13歲的小APPLE，是不是很喜歡《CARD CAPTOR櫻》呢? 畫的主色是以黃色加綠色，搶眼之餘又看得舒服。不過左右眼的大細有差異啊，下次小心點啦。

說到國內，鈴奈小姐對國內遊戲雜誌的看法如何？我覺得國內的遊戲雜誌與《GPM》根本沒得比。單是看彩頁，《GPM》已勝一籌，而裏面的內容就更不用説了。《GPM》有沒有想過在國內設置「尊賣店」呢？我想這個問題值得考慮哦！因為，不久前給我那麼遍佈大江南北(←講嘢)的筆友寫信(←同是遊戲愛好者)。我覆印了《鬥技鑽研》的幾頁連續技表給他們。後來他們在回信裏説，從來未看過這麼全面的攻略，還叫我把整本《鬥技鑽研》都匯寄過去呢！他們那些猶如見到猩猩+班馬+大象+食蟻獸+恐龍的混合體的驚訝神情，使我為國內那些「遊戲資源」(←有這樣的資源？)貧乏的玩家嘆一口氣。所以我想，若《GPM》在國內設置了「尊賣店」，勢必洶湧！！真的哦！因為我找不到另一本比香港的《GPM》更全面，更豐富、更精彩的遊戲雙周刊！

而且，正因為《GPM》是一份雙周刊，所以比國內那些一個月才出一本的遊戲雜誌的時效性高得多。時效性是一本遊戲雜誌對玩家而言的一項很重要的因素，若時效性低的話，一個遊戲出了整個月，人家都爆了機，它才來個「新片介紹」或攻略甚麼的，就會讓人覺得枯燥無味，毫無用處了。《GAME通訊》的停刊，大部份因素不正是這一項原因嗎？(不好意思，得罪了，這純屬本人意見，與任何團體或個人無關。)所以，我認為《GPM》這一份雙周刊，做得非常好呢！因為可以讓我們這些「如飢似渴」的玩家「飽肚」嘛！

説了那麼多，終究還是兩句話：《仙劍奇俠傳》的攻略，還有在國內設置《GPM》「尊賣店」的問題，希望鈴奈小姐可以回答我！

好了，最後願大家開心，要等我的信哦！

祝：

工作愉快！

IS莎

99.1.8

(鈴奈小姐，這信紙是我自己設計的哦，怎麼樣？)

GP鈴奈的回覆:

《仙劍奇俠傳》嗎? 原來這是一隻國內甚為受歡迎的遊戲來。不過，我們只是造過新GAME介紹而已，攻略就沒有了，真是不好意思啊。

至於國內遊戲雜誌的問題嘛，我好像只看過一、兩本國內的遊戲雜誌啊，所以印象還是不太深。唔，以我看來，它們的包裝及資訊還有改善的空間哩。至於能否在國內開設「尊賣店」一事，其實很早之前我已經向編輯哥哥們提及過了，我想他們正在密鑼緊鼓的策劃中，請你們耐心的等一下吧。

還有啊，要多謝你們對《鬥技鑽研》的支持，(究竟猩猩+班馬+大象+食蟻獸+恐龍的混合體是怎麼樣的呢？)我相信編輯哥哥在以後的日子裏能造到更加出色的攻略本的。所以，請繼續支持啊。

PS.信紙的圖案畫得不錯哩，好像全是你們的角色來。但為何一張是橫放、一張是直放的呢?

BY: G.P.玲奈

「活色生香」的「GAME 你教」????

GP鈴奈及GPM和眾位編輯們：

見信好！

屈指算來，我購買《GPM》已接近有3年了。而促使我自16期開始便期期購買的原因有兩個。首先，是貴刊的攻略；其次，是貴刊的編輯。我第一次接觸的GPM是第10期，是我當時在同學家中無意發現的，裏面TACTICS OGRE攻略及詳盡的內容，圖文并茂的形式給我留下了很深的印象。而且負責該攻略的赤目黑龍前輩也引起了我的注意。從裏面的「編者話」中，我漸漸地知道了他的感情生活不怎麼順利，而其STG的水平相當高，希望在新的一年裏黑龍前輩在感情方面能有所突破，不知道在N64的《ORGE BATTLE 3～Person of Lordly Calilier～》推出時，黑龍前輩能否為其造攻略？

而促使我開始購買《GPM》的直接原因，便是16期中米奇大人所做的《幻想水滸傳》的攻略。正是依靠該攻略使我體會到做集齊108人的那種無法用言語表達的成就感。(我一直認為《幻想水滸傳》的魅力不在於通關，而在於如何收集全所有108位同伴)自此以後，我就一發不可收拾，期期購買《GPM》。從而漸漸認識了越來越多的編輯－－從開始的ARES、指令魔人，到後來的MS，小健健，從街頭GAME霸王ZAC到格鬥高手KOTARO和魔城成主；從對日本流行集，所知甚多的FUKUDA到對日本聲優同樣知之甚多的山寺良牙等等。

刊登作品:



華　17　男

短評: 噢，男孩子果然時常都是想着這些東西喲。主題也蠻有趣，不過若果你看真點，你就會發現相比起古蘭特的體積，迪花和花迪斯原來是隻大水怪~。

各位所寫的「編者話」是我比較喜歡的欄目，期期都看(即使它以前的名稱是「預你唔睇編者話」)眾位編輯在「編者話」中所寫的喜怒哀樂和生活感受，它是一種本地化的表現，一種可以拉近讀者和編輯距離的本地化。這種本地化和貴刊攻略的本地化是一致的，雖然我並不生活在香港，但是説到底，我之所以欣賞貴刊的攻略和編輯，就是欣賞貴刊攻略和編輯的本地化。正是好的本地化編輯才做出了好的本地化攻略。

一直以來，GPM都在求新求變，在發展豐富項目內容的同時，也推出了一些新穎實用的新欄目，AV特種部隊就是其中之一。記得《GPM》25期、26期中李迪偉所寫的那個關於「Hyper打機組合」的欄目讓我看了大感過癮。雖然本人打機無法達到如此頂級配置，但欄目中所展示的打機至高境界也讓本人大開眼界，可惜這個欄目的壽命過短了，我感到相當地可惜。不過，後來「AV特種部隊」的出現令我精神一振，它在繼續拓展著我的眼界，希望這個欄目願越加越好，也希望它能增加些版面。

還有《GPM》的老欄目「懊惱Game你教」，自從GP鈴奈執行教主之工作後，「懊惱Game你教」就變得活色生香起來了，不像原來的「懊惱Game你教」那樣。而GP鈴奈的SHOW GAME SHOW則成了「懊惱Game你教」的門面。我敢説有許多教眾在進入「懊惱Game你教」後肯定先看教主的Show Game Show。

刊登作品:

KOTORI　16　女

短評: 嘩呀呀呀，搞甚麼? 畫面中有不同類型的效果來增加氣氛，但可惜畫中二人的面都是歪了的，下次要留意留意啦。

這些變化都是可喜的，但是有進步亦有不足。在表面的繁榮下，我卻認為「懊惱Game你教」的讀者來信水平有所下降。比如説「無責任讀者擂台」，記得以前的「無責任讀者擂台」，教友們紛紛來信談論「PS VS SS」，「2D格鬥遊戲好玩還是3D格鬥的好玩？」、「誰是RPG的皇者」等等問題，發表自己的見解和看法。雖然這些問題都沒有絕對的答案，但是我卻從爭論雙方的文章中學到之不少東西。可是現在還能經常向「無責任讀者擂台」投稿發表自己的看法也許只有那位神樂千鶴了。希望以後能有多些同好向「無責任讀者擂台」投稿。畢竟只有"眾人拾柴"，才能"火焰高"嘛。

《GPM》中的「GAME ECHO」和火田山哲哉先生的「業界掃描」都是非常好的欄目。由於是專家所寫，因此這些欄目中的文章的分折性相當強，再加上見解獨到，分析精辟，便得我對這兩個欄目都情有獨鍾，希望這兩個欄目能長存下去。還有小健健所策劃的「遊戲誌專題」，相當貼近生活並且不失風趣，Well，讓我覺得小健健除了是一個常把Well放在嘴邊的編輯，還是一個具有相當創意的編輯。

最後，我想請教主大人GP鈴奈告訴我貴刊的網址，還有前幾期黑手大人説能以E-mail方式寄信到電視遊樂信箱，那麼我能否以E-mail的開式向「懊惱Game你教」投稿？若能E-mail，地址是player's game chat中的cineaste@glink.net.hk? 還是HAGIME少尉所主持的"遊言戲語"中，所給出的raiden@gpm.hk.com? 抑或是其他的E-mail地址？

祝GP鈴奈和GPM的各位編輯在新的一年裏

財源廣進！龍馬精神！

以前來過信的陳明上

99.1.8

PS：1)山寺良牙前輩經常做戀愛SLG的介紹和攻略，是否因為良牙前輩特別擅長處理感情問題？

2)能在《GPM 91》期中看到《幻想水滸傳II》和《月華之劍士II》的攻略，真的很高興。

3)真希望自己能到Hyper PC Player所創作的《Journey of the Web網上Site遊記1999》！

GP鈴奈的回覆:

噢！！太過份了！！為何説我主持的「GAME你教」變得「活色生香」?？這可不是晚間的清談節目啊。然而，信中提及到最近讀者來信的水準下降了，沒有像以前「讀者擂台」的討論。我覺得也許現在看「GAME你教」的讀者跟之前的有些不同。以前的「GAME你教」是一個讓大家發表的空間。而且那時侯有很多新的遊戲概念及市場形勢作衝擊，才有這麼大的討論火花。現在嘛，PlayStation跟SATURN的大戰已塵埃落定、2D及3D格鬥遊戲又各自有自己的支持者及定位、翻版原裝的問題又好像十年如一日、Dreamcast出現帶出的衝擊又不是太大。唔，看起來遊戲業界上，值得討論、又跟玩者息息相關的東西好像是比以前少了。

所以現在的「GAME你教」，帶出的好像是一種「一起玩吧」、「一起分享吧」的感覺，所以多了些親切感。而且也是《遊戲誌》跟讀者的橋樑啊。

看來你對那些編輯哥哥都很熟悉哩。至於《ORGE BATTLE 3～Person of Lordly Calilier～》的攻略是否由赤目黑龍所寫，那就要視乎該期的工作分配而定了。除此之外，也很多謝你喜歡「GAME ECHO」、「AV特種部隊」、「業界掃瞄」及「遊戲誌專題」這些欄目。我們會繼續努力的啊。不過，由於小健健即將離開《遊戲誌》，所以以後「遊戲誌專題」將會由其他編輯負責的啦。

至於E-MAIL地址的問題，寄去cineaste@glink.net.hk是可以的。不過若果想保險些的話，還是寄信來吧。另外關於良牙的問題，唔，我想是他比較喜歡玩這類型的遊戲吧。

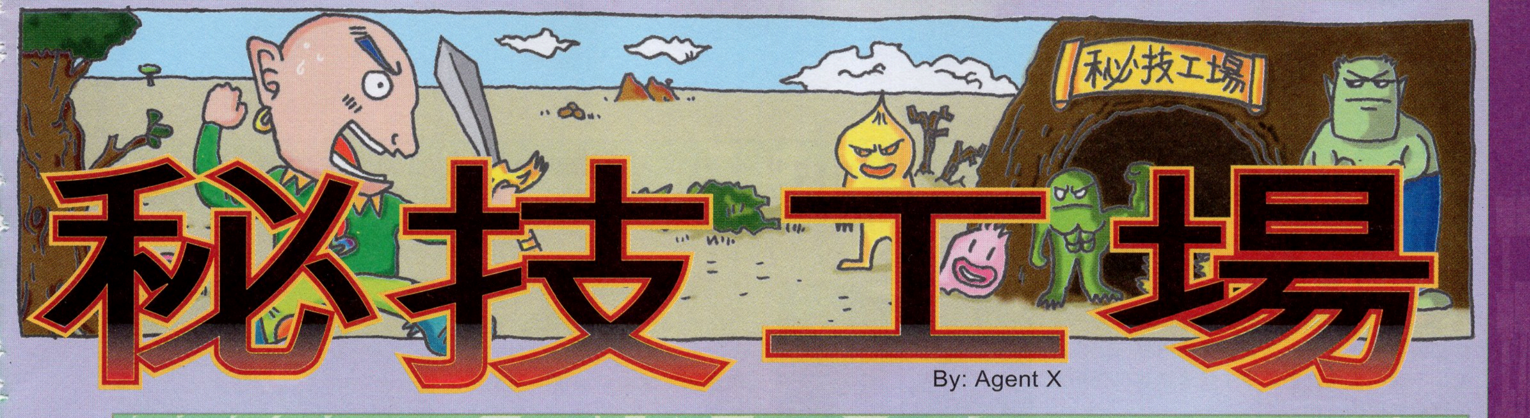
BY: G.P.玲奈

刊登作品:



柯潔泙 13　女

短評: 她不是木之內櫻的好朋友——大道寺知世嗎? 但只是畫了個頭，好像有點怪，而且面型輪廓都有些問題啊。不過，看來水性顏料也越來越能掌握了，多點畫吧。



By: Agent X



隱藏角色及 CUSTOM OPTION

遊戲：BLOODY ROAR 2
機種：PlayStation

「GADO」

如果想使用遊戲中的BOSS「GADO」，玩者可以在任何難度下，使用任何一位角色完成「ARCADE MODE」。

「SHEN LONG」

至於遊戲中的另一位BOSS「SHEN LONG」的使用條件，就是在任何難度下，使用任何一位角色以NO CONTINUE情況完成「ARCADE MODE」。

另外，只要玩者完成一次「ARCADE MODE」，則標題畫面上便會增加一個「CUSTOM」的選項。玩者便可以在這裡進行一些如大頭模式、背景顯示等特別設定。



■「GADO」Vs「SHEN LONG」。

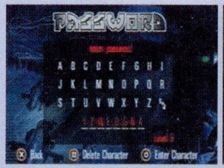
■「CUSTOM」選項。

三級
好料

選關密碼

遊戲：G-POLICE
機種：PlayStation

玩者首先進入「SAVE/LOAD」畫面，然後選擇「PASSWORD」。之後，玩者只要根據下表所示的密碼輸入，便可以自由選擇遊戲中任何一個STAGE了：





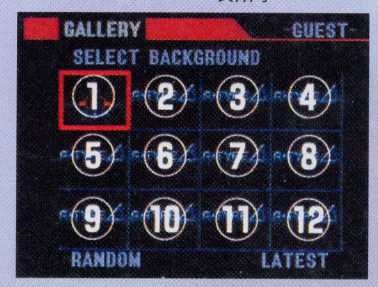
STAGE 數	密碼	STAGE 數	密碼	STAGE 數	密碼
3	YMUFCKRI	14	QIVGPUSA	25	WNIXOPUB
4	GTOMUUSI	15	QECHYTIJ	26	WTOLTIWB
5	AKXAVQUI	16	SVYNMHKJ	27	OJIGOUAC
6	CXTGABIA	17	QEQXTKOJ	28	WTMBHBEC
7	SFNKCUYI	18	GBRSVXBB	29	KBRLDKXK
8	QOCJNBMA	19	OZMCJHFB	30	KHHZZEBL
9	YYWEOGNA	20	SZKJELXJ	31	CXAUUQFL
10	CVKFZOCJ	21	GZWZIINB	32	QSCWYRTC
11	ORUAHROA	22	EQMGVMPB	33	AUWOLOJL
12	MWBEEZPA	23	GHJNJARB	34	YUNQRUYC
13	STOPWSFJ	24	MSNNWWGK	35	OJGTGNBD



標題畫面背景變更法

遊戲：R-TYPE ⊿
機種：PlayStation

大家只要進入「WAR RECORD」畫面，便會發現當中有一個名為「GALLERY」的選項。這個「GALLERY」其實是用來改變標題畫面的背景，不過要完全取得所有圖片的話，就一定要達成特定的條件才可。至於那些條件是甚麼，則可以參考右圖及下表所示：



圖片(號碼)	出現條件
1	初期設定
2	曾使用戰機 RX 一次
3	曾使用戰機 R13 一次
4	遊戲時間超過 20 小時
5	在難易度 HUMAN 下使用戰機 R9 完成遊戲
6	在難易度 HUMAN 下使用戰機 RX 完成遊戲

圖片(號碼)	出現條件
7	在難易度 HUMAN 下使用戰機 R13 完成遊戲
8	出擊回數達 100 次
9	在難易度 BYOD 下使用戰機 R9 完成遊戲
10	在難易度 BYOD 下使用戰機 RX 完成遊戲
11	在難易度 BYOD 下使用戰機 R13 完成遊戲
12	在難易度 BYOD 下使用戰機 POW 完成遊戲

二級勁料　使用隱藏人物－“神崎巴”

遊戲：BATTLE ATHLETES大運動會GTO
機種：PlayStation

如果大家有留意這個故事的話，就一定會知道神崎あかり的母親－神崎巴早已因病逝世。不過，在今次遊戲中，玩者將可以使用這位已經仙遊的人物。

使用條件方面，玩者首先進入「STORY MODE」，直至到達與校長進行比賽的STAGE。在這個STAGE中，是特別設有一個名為「RunnersHigh Meter」(ランナーズハイメーター)；只要令「RunnersHigh Meter」全滿的話，便可以擊敗校長。至於玩者只要在“接近”無失誤的情況下完成遊戲(「RunnersHigh Meter」全滿時，體力計會變成全白色)，之後神崎巴便會登場向玩者挑戰。當玩者成功擊敗巴之後，就可以觀賞真正的Ending，而且更可以選用這位隱藏人物了。



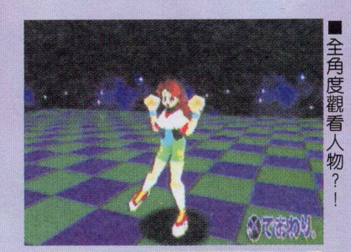
■要戰勝校長……



■之後，神崎巴便會出場～！(鬼～呀！！)

除此之外，玩者只要將「Normal Mode」完成(不限Continue數)；之後回到模式選擇畫面，便會發現當中增加了一個「？？？」項目。玩者進入這個項目，便會發現之前玩者用來完成「Normal Mode」的人物以體操服的姿態出場，而玩者則可以利用十字鍵及○鍵來改變視點。

另外，在比賽勝出時，人物的2種勝利姿勢本來是以隨機選擇出現；不過，若果玩者在人物作出勝利姿勢時按○鍵的話，便可以固定出現其一種的勝利姿勢。



■全角度觀看人物？！



■勝利姿勢。



二級勁料　各項PASSWORD講你知？！

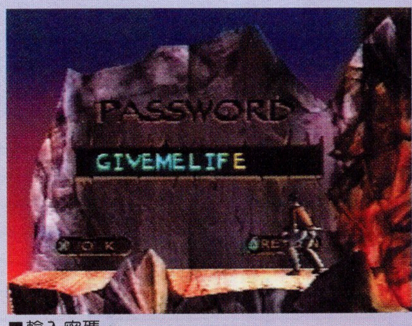
遊戲：PITFALL 3D
機種：PlayStation

在標題畫面中，選擇進入「PASSWORD」，並且根據下表所示將密碼輸入，便可以獲得不同的效果：

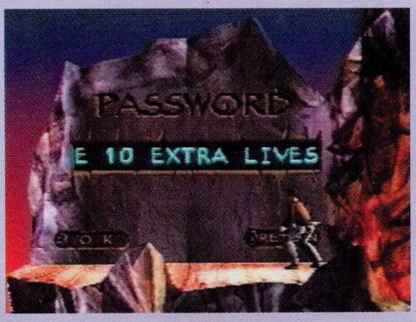
PASSWORD	效果
STOPTALKING*	不會説話的 Harry
2DHARRY*	2D 化的 Harry
ZEROGHARRY*	Harry 以無重力狀態下出現
BIGHEADHARY*	大頭 Harry
GIVEMELIFE*	增加 10 個 Life
STEVECRANEME	99 個 Life
PITFALLCOMIC	欣賞 COMIC MOVIE
PLAYMOVIES	遊戲動畫欣賞
CREDITS	工作人員名單
CRANESBABY	遊玩 PITFALL'82



*可以同時使用



■輸入密碼。



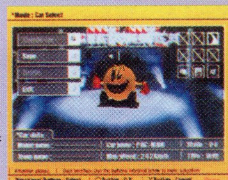
■BINGO！！



二級勁料　隱藏車輛－「PACK-MAN」

遊戲：R4 ~RIDGE RACER TYPE 4~
機種：PlayStation

如果大家能夠將《R4 ~RIDGE RACER TYPE 4~》中，總共320架賽車入手的話，便會在「TIME ATTACK」的GARAGE中出現一架非常有趣的隱藏賽車－「PACK-MAN」。這個本是NAMCO標誌的圖案，將會搖身一變成為一部三輛賽車，當中最高速可達到242 km/h。雖然，以此速度來作賽的話，勝算確實較低；不過，閒時用來到賽道“吹吹風”，則絕對是賞心樂事。此外，當玩者手上已取得「PACK-MAN」時，同樣會在音樂中增加第15首樂曲－「EAT'EM UP!」。



■「PACK-MAN」。



■「PACK-MAN」專用音樂－「EAT'EM UP!」。

三級好料　簡易選關方法

遊戲：BALDY LAND
機種：PlayStation

在《BALDY LAND》中，總共有67個LEVELS予玩者遊玩。不過，現在玩者只要依照下列方法輸入，便可以隨意選擇進入那一個LEVEL了。

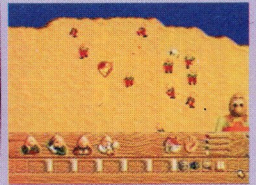
方法：在LEVEL選擇畫面中，於PASSWORD處順序輸入：「↓↓○←△←□」便可。



■成功輸入的話，便會出現「SUCCESS」字樣。



■可以選關了。





回復體力、全ITEM取得方法

遊戲：ZIGZAG BALL
機種：PlayStation

在遊戲途中，玩者只要不按任何鍵達2秒以上，然後輸入下列指令，便可以獲得不同的效果來：

效果	指令
體力回復	↑↑↓↓→←→← L1R1○×
全 ITEM	↑↓←→△×□
CUP OPEN	↑↓↑↓ L2L2R2R2



■輸入指令。



■看ITEM全滿！！



隱藏 PASSWORD

遊戲：BOMBERMAN
機種：PlayStation

玩者首先進入「PASSWORD」中，然後根據下表所示的密碼來輸入，便可以獲得不同的效果，如以全武器狀態進入遊戲、選關等等：

■如此裝備，應該會較易過關吧！

PASSWORD	效果
46224622	以全武裝狀態下進入 STAGE 1
10191019	以全武裝狀態下進入 STAGE 11
12221222	以全武裝狀態下進入 STAGE 21
26572657	以全武裝狀態下進入 STAGE 31
38793879	以全武裝狀態下進入 STAGE 41
3G59E326	進入 STAGE 10，之後更有 SHOW TIME 觀賞

PASSWORD	效果
3D5D49C4	進入 STAGE 20，之後更有 SHOW TIME 觀賞
8D5A4B26	進入 STAGE 30，之後更有 SHOW TIME 觀賞
8D5A4BCE	進入 STAGE 40，之後更有 SHOW TIME 觀賞
56565656	在初級 BATTLE MODE 中，BLOCK 的將會出現不同配置
16161616	在中級 BATTLE MODE 中，BLOCK 的將會出現不同配置
49894989	在上級 BATTLE MODE 中，BLOCK 的將會出現不同配置



使用隱藏人物條件

遊戲：I.Q. FINAL
機種：PlayStation

只要玩者能夠達成下列所示的條件，便會出現隱藏人物予玩者使用：

隱藏人物	出現條件
Splike	將「100 ATTACK」模式中 100 條問題解決
Eliot	在「SURUIUAL」中支持 10 分鐘以上
Cherry	使用 Eliot，在「SURUIUAL」中支持 15 分鐘以上
April	在「I.Q. FINAL」中，其 IQ 指數達到 100 以上
Dickson	使用 April，在「I.Q. FINAL」中，其 IQ 指數達到 150 以上
Morgan	使用 Dickson，在「I.Q. FINAL」中，其 IQ 指數達到 200 以上
Kimti	使用 Morgan，在「I.Q. FINAL」中，其 IQ 指數達到 300 以上
Atlas	使用 Kimti，在「I.Q. FINAL」中，其 IQ 指數達到 400 以上



三級好料

與相同角色對戰、開動 AUTO SAVE 模式

遊戲：爆笑人生64目標！避暑王
機種：Nintendo 64

當玩者選擇角色時，首先按著START鍵不放，然後按B鍵決定。之後，在電腦仍未選擇好角色時，玩者便要同按L及R鍵不放來按A鍵。這樣，電腦便會選擇玩者所使用的角色了。

另外，在指令模式中，玩者只要選擇「ファイル」，之後便會出現「セーブしますか？」。這時，玩者便按著START鍵來按A鍵，遊戲便會開始AUTO SAVE模式。

■這時按著START鍵來按A鍵便可。

更正啟示：《STREET FIGHTER ZERO 3》PlayStation

在第92期《遊戲誌》中，筆者曾經介紹過有關如何使用「真．豪鬼」的方法，現則攻正如下：在「WORLD TOUR」模式中，玩者所使用的角色要達到Level 32以上，然後於JAPAN打敗豪鬼後，真．豪鬼便會出來挑戰你。只要打敗他，便可以使用真．豪鬼了。(在選人畫面中移到豪鬼處，然後按L1或L2鍵選擇)

筆者對於是次錯誤所引起的不便，謹向讀者致歉。



完成遊戲後所出現5個隱藏要素

遊戲：封神領域ERETZVAJU
機種：PlayStation

當玩者完成某一模式後，其實已經打開了遊戲中一些隱藏要素。至於各隱藏要素的出現條件，則請參閱下表：

條件	隱藏要素
完成「STORY MODE」	可以於「ENCYCLOPEDIA」中觀看玩者所使用角色的資料及在「GALLERY」中閱覽遊戲的設定資料。
完成「1P MODE」	在「EXTRA OPTION」中增加「NARRATOR」，而玩者則可以用來聽閱遊戲中角色的對話。
曾使用三位或上角色完成「STORY MODE」	增加練習用的隱藏 STAGE 及可以使用敵 BOSS 角色。
使用所有人物完成所有模式	在「EXTRA OPTION」中增加「CONGRATULATIONS」，而玩者則可以用來欣賞遊戲特設的記念Movie。



■「ENCYCLOPEDIA」。

角色姿勢變更

大家是否知道，在《封神領域ERETZVAJU》的選擇角色畫面中，各角色均有其獨特的姿勢顯示。不過，原來隨著完成遊戲次數的增加，各人物的姿勢亦會有所不同，而且在「EXTRA OPTION」內「VOICE COLLECTION」，當中各角色的聲音亦會增加。至於各人物的所需的完成遊戲次數，則請參閱下表：

角色	7種角色姿勢所需的勝利次數
ダンザイバー	6→12→18→24→30→36→42
アル	8→16→24→29→34→39→44
慧矢	10→20→30→38→46→54→60
エリル	7→14→21→28→35→42→49
翠	6→12→18→30→35→40→50
セッナ	8→16→24→30→36→40→50
ガリイ	7→14→21→25→29→33→37
ライ	10→20→28→36→44→52→60
幽彌	8→16→24→30→36→40→44



■新的人物姿勢。



秘密

幕後黑手先生：

你好！本人以下有數條問題望先生，回答一下。

1) 聽說有些程式可以使PS or SS的CD可在電腦上玩，是不是真的？可否說明一下？(特別是SS的)

2) 請問貴刊怎樣把遊戲內的圖Cap下來再登在雜誌上的呢？(因為在第85期的"編者話"的一位哥哥說cap完Lunar的圖很頭暈)請先生教教我怎樣cap SS的game的圖。

3) 在那兒可找到"Lunar 2"的精品？

4) 請先生介紹些"正"的"Lunar 2"網址。

祝銷售上升

Lunar II Fans
12月28日

Lunar II Fans

1.現在有一些模擬器是可以做到的

2.先買一張CAPTURE CARD，然後找一些抓圖程式便可以的了。

3.你試試到宇宙船看看。

4. 可以到角川書店的網址看看（不過黑手對INTERNET不太熟悉）。

幕後黑手覆

SS之最期

幕後黑手先生：我是第一次來信的，我有某些問題請你解答：

1.現時SS機的GAME越來越少推出，DC的推出後SS機會否越來越唔掂或不被重視。

2.我睇左遊戲誌嘅新GAME時間表，在N64一樣中，某個遊戲後顧標著(64DD專用)是咩意思，是一樣配件嗎？主機沒有這樣配件是玩唔到這些遊戲嗎？

3.SS版會推出SD高達G世代嗎？

4.SS版生化危機2幾時推出？

5.如果DC嘅某些大作係SS上推出，SS會有轉機？

6.N64的GAME會有減價嘅可能？

7.SS版會唔會有98玩？

最後祝遊戲誌銷量

越來越好
忠實讀者

忠實讀者：

1.以現時的情況來看，SS的確十分不濟，而SEGA承認了SS那一役是失敗了，對SEGA來說，DC才是新的方向。

2.64DD是任天堂的新硬件，不過仍在開發中，64DD可以說是N64的配件之一，如果遊戲說明了是64DD專用的話，便一定要有64DD才可以玩到的了。

3.應該不會的了。

4.這遊戲已停止開發。

5.相信機會十分微，始終都是機能上的問題。

6.已現在N64的狀況來看，短期內也不會的了。

7.暫時沒有公佈過會移植到SS。



幕後黑手覆

外賣

幕後黑手先生：

本人是Game Players的超級忠實Fans，雖然身處外地，但每一期GP也有買來看。看了91期的GP，填一份《莎木》精品送俾你的參加表格，我十分有誠意地請你送一份給我。(我不會咁顧叫你寄來大陸，而是寄去在本港的家人，我會去拿的。) 多謝！

還有幾條問題，請你回答。

1) 為什麼91期沒有玉繭物語的攻略？但目錄裡明明是有的。

2) 據我知，GP只有71期和90期送過海報，為什麼送得咁少？我要多D啊！

3) 你們會不會為FF8出別冊，因為上之FF7的攻略非常好！

4) 你認為THOUSAND ARMS這隻RPG有什麼優點和缺點。

5) 不知TALES OF PHANTASIA這隻GAME可不可以雙打？(傳聞話可以的)

6) SQUARE除了FF8外還有什麼勁RPG。

7) 到在Play Station有沒有心跳回憶2，為何咁耐都無消息。

8) 最後都是這一句，希望你們能送給我《莎木》的精品啊？(真的很多謝你)

希望能把這封信刊出(我有信心會刊出ㄚ)

祝：工作順利！！

銷量勁升！！

新年快樂！！

瘋狂晶
1999.1.7

瘋狂晶：

1.對不起，應該是在編目錄的時候出錯了。

2.日後一定會有機會的。

3.你應該可以在這一期《遊戲誌》內找到答案。

4.優點便是動畫感極強，而煉劍的系統很有新意；戰鬥過於簡單是其缺點之一。

5.留意一下今期的攻略吧！

6.當然少不了《SAGA》啦。

7.是沒有公佈過的啊！

8.看運氣吧！

幕後黑手覆

彩虹

幕後黑手老師：

我ADA有很多問題想你一一為我解答！

1.在那一期遊戲誌有說明blue的攻略？

2.blue有沒有秘技，有是甚麼？

3.新世紀福音戰士的網址是甚麼？

4.本人想知道你們所登的CD，那裡可以買到？〔近彩虹〕

5.那裡可以買到最新的漫畫？〔近彩虹〕

祝老師

聖誕快樂

多謝老師解答
7.1 ADA讀者上

ADA：

1.這遊戲我們沒有做過攻略。

2.暫時沒有發現到。

3.實在是太多了。

4./5. 到日本找也不是太遠吧！！



幕後黑手覆

機能問題

70：黑手先生：

你好本人是一位身在AUSTRALIA的玩GAME少年，也是GP的FANS，但我今次是第一次來信，SO很希望黑手大人可以幫我解答以下的問題。

1.在SS的《KOF 97》中誰是 "SNK SUPER HERO TEAM" 和 "SACRED FORCE TEAM" 中的人物？

2.為什麼在 "櫻大戰2" 的SAVE版裡面有16個位，但我只可以用8個，而其他的就寫著使用 "不可" 字樣。

3.在KOF 97中TERRY的一招POWER CHARGE怎樣才可以連繼撞6嘢！有冇快速指令，因為我試了很長時間也出唔到！

4.還有我想黑手大人能夠以你的眼光來幫我説幾隻好玩FIG，SRPG，SLG GAME給我好嗎？(SS的)

因為我絕對相信黑手的眼光！（以下幾條問題是黑手的個意見）

5.有什麼地方是PS做到，而SS做不到的。

6.如果我說我較喜歡FIG和SLG and RPG GAME，那麼PS能否滿足我的要求嗎？

7.接上題，如果我現在買一部PS，你會覺得太遲嗎？(因為PS2在2000年會出現)

8.你們會不會認同如我說DC比PS，SS好十倍，但是PS2會比DC好100倍嗎？

最後非常多謝黑手大人回答本人的信！！

希望每次睇GAME PLAYER每能看到黑手的遊戲信箱。

JACKY上

JACKY：

1.「SNK SUPER STAR TEAM」便是草薙京、坂崎獠及TERRY；「SACRED FORCE TEAM」便是草薙京、八神庵及神樂千鶴。

2.因為你的SAVE CARD沒有足夠的空位嘛。

3.先用POWER CHARGE吹飛對手，然後立即蹲下強制CANCEL輕或重拳接POWER CHARGE。

4.KOF、LUNAR、DRAGON FORCE、櫻大戰、SHINNING FORCE、LANGRISSER及VAMPIRE這些系列等的遊戲都是不錯的啊。

5.在機能上只是有少許的差別。

6.從前便可以説玩FIG便買SS、玩SLG、RPG便買PS，但現在便很難說了。

7.我想不會的，因為PS還有不少的遊戲好玩的嘛。

8.待PS 2真正出現的時候便可以知道的了。

幕後黑手覆

音樂人

幕後黑手先生：

你好！本人已是第三次寄信上來。希望你能替本人再一次解答以下問題：

1) 本人聽聞街機有一隻名叫《Gals Panic S2》的劃線遊戲。當初知道有這遊戲的時候，就已經很想玩的了。但我不知道香港有否出現過這遊戲。如有，請問在哪裡可以玩到？

2)《瑠璃色之雪》有否秘技？

3) 之前你們刊登了《月華之劍士2》的穩藏秘技。究竟除了這技祕技之外，請問還有否其它的秘技？

4) 你認為GB版的《Beat mania》值得期待嗎？你覺得怎樣？

5) 你認為《Beat mania》系列、《Pop'n music》及《Dance dance revolution》，二者之中哪隻遊戲最好玩？我倒覺得《Beat mania》系列比較好玩。雖然本人技術參差，但都樂之不疲。

6) DC算不算是一部「電腦」？

7) 你們往後會舉行一些活動如大抽獎嗎？

最後祝各《Game Players》同事全人事事順境，身壯力健！



《Sentimental Graffiti》迷獵武狩上

獵武狩：

1.好像沒有見過啊，或者是返貨少吧。

2.暫時便沒有了。

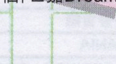
3.已知道的秘技經已全新刊登過。

4.黑手對這遊戲沒太大興趣，但相信會不錯的。

5.老實説《Beat mania》真的比較好。

6.以機能來説，可以説是一部娛樂用的電腦。

7.在1月29日，於西九龍廣場便會有一個「世嘉Dreamcast大激賞」的活動，有興趣的可以來看看啊。





幕後黑手覆

大除夕

幕後黑手先生：

您好！本人是第一次來信，希望您能夠刊登，謝謝！

1.SS的SUPER ROBOT WARS F FINAL（超級機械人大戰F完結篇）馬沙的專用渣古（紅慧星）怎樣取得？（其實我是由五十幾期追到現在的，但由於有很多期不知飛到那裡，所以我才問您這題。）

2.NEO GEO POCKET會否推出彩色版？

3.FINAL FANTASY VII美版在那裡有得賣？價錢怎樣？

4.您覺不覺得PS版的機戰F音效和音樂差過SS版很多。

5.您們可否送「馬沙之反擊」海報？

6.SS有什麼RPG好玩？（除了GRANDIA）

7.可否提供一些遊戲廠商的網址？

最後，敬請原諒我用這張「廢」紙來信。

祝銷量上升，生活愉快！

GUNDAM迷上

十二月三十一日

GUNDAM迷

1.在無限力伊迪傳説中派巴烈出陣當他到了X10；Y47這格時，便會發生EVENT，在過版後便可以得紅慧星了。

2.據稱是會有的。

3.在專賣店有的，你可以打電話查詢一下。

4.唔...我覺得分別不大，差不多吧。

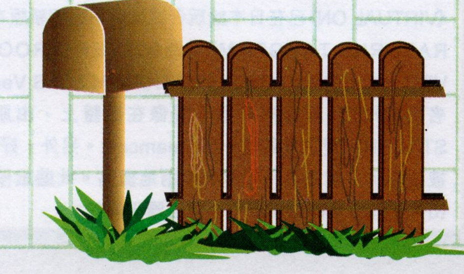
5.試試看吧。

6.《LUNAR》系列也是不錯的遊戲。

7.http://www.capcom（neogeo、namco、sega）.co.jp/ 這些都是不錯的homepage



幕後黑手覆





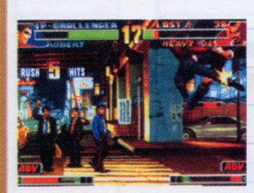
情報揭示板

TEXT BY: 小健健

SNK跟CAPCOM合作開發遊戲？！

日本兩大格鬥遊戲開發廠——SNK及CAPCOM，一向給人的感覺都是在敵對的關係，很難想像他們會成為合作伙伴。然而，最近在業界盛傳SNK跟CAPCOM會合作開發遊戲。而有一點可以肯定的，就是CAPCOM會於NEO GEO POCKET上推出遊戲，暫名為





《ROCKMAN POCKET》，可說是SNK跟CAPCOM合作的第一個產物。然而，日後他們會否合作開發業務用格鬥遊戲呢？（比如甚麼《SNK VS CAPCOM》、《FING OF FIGHTER VS STREET FIGHTER》等等~~）那就要拭目以待了。

《BEAT MANIA COMPLETE MIX》網上龍虎榜2月開幕！！



超級受歡迎的音樂遊戲系列——《BEAT MANIA》的最新VERSION《BEAT MANIA COMPLETE MIX》，是設有網上龍虎榜功能的。只要玩者完成了於《COMPLETE MIX》中的「INTERNET RANKING MODE」，那麼畫面就會出現一條PASSWORD。

之後玩者再寄一個空白的E-MAIL去以下的E-MAIL地址：

ranking@gm.konami.co.jp

那麼系統就會自動把一張申請表用電子郵件的方式寄回給你。而玩者只要把這張申請表填妥，再寄回上面那個E-MAIL地址就可以啦。

不過，這個系統要2月3日早上9:00才開始運作。（再說，香港好像還未有《BEAT MANIA COMPLETE MIX》哩）若果想了解得更多，可去以下這個網址瞧瞧：

http://www.konami.co.jp/gm/video/bm/comp/comp.html

《STREET FIGHTER III》第三集副題名已定！！

在若干時間前，已經盛傳CAPCOM會繼《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》後，再推出《STREET FIGHTER III》的第三個VERSION。現在已得到CAPCOM方面的証實，並把這遊戲命名為《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE》。然而遊戲詳情還有待公布。唔，在這遊戲內，會否如傳聞所說，是有春麗的份兒呢？不過根據《STREET FIGHTER III》的時代背景，這時的春麗豈不已是一位大嬸？？噢，用大嬸來打格鬥GAME~~

SEGA開發新版本《VIRTUAL ON RATORIO TANGRAM》

WELL，這也是一個傳聞而久的消息，但原來這個新版本《VIRTUAL ON》已在日本給玩者試玩過。這個新版本的《VIRTUAL ON RATORIO TANGRAM》名為《CYBER TROOPERS 電腦戰機 VIRTUAL ON RATORIO TANGRAM M.S.B.S Ver 5.4》（噢，超長的名字啊）分別就當然有啦。好像在機體上，由原本背住一部白色STAURN，變了是背住一部Dreamcast。另外，好一些招式的性質也被改變了，當然其平均度也相對地提高。此遊戲預定會於今年3月推出。不知香港的遊戲機中心會否購入呢？

《JO JO奇妙冒險》可用第二部主角！！

噢，原來CAPCOM那隻業務用2D格鬥遊戲——《JO JO奇妙冒險》是有隱藏人物用的，他就是第二部的主角，亦即是年輕時代的JOSEPH啊。WELL，那麼使用他的方法又是怎樣？（不知最後可否連原作者荒木飛呂彥都可使用呢？）

首先在選人畫面中，以以下的次序把指標移到該人物上，並分別按一下START鍵：

承太郎、POLNAREFF、JOSEPH、花京院、IGGI、AVDOL。

最後把指標移往JOSEPH上，按住START鍵超過1秒，那麼就可以使用年輕時代的JOSEPH啦。

至於招表嘛，當然有啦。立即奉上！！





必殺技：

波紋CALLER	→↓↘攻
波紋CUTTER	↓↘→攻
IRON BOW GUN	→↘↓↙←攻

替身必殺技：

CRACKER BOOMERANG	↓↙←S
CRACKER WALL	↓↘→S（再按S追擊）

SUPER COMBO：

不會忘記希望	↓↘→攻×2
艾爾沙的紅寶石	↓↙←攻×2

震震版《VIRTUAL ON RATORIO TANGRAM》



位於大阪的「梅田JOYPOLIS」，是現時SEGA最新的一個THEME PARK。而入面就有一個名為「VIRTUAL ON SPECIAL」的遊戲設施。WELL，這個「VIRTUAL ON SPECIAL」跟其他的《VIRTUAL ON》又有何分別？

其實這個「VIRTUAL ON SPECIAL」玩的都是《VIRTUAL ON RATORIO TANGRAM》（即是去年3月推出的那個版本）。最特別的是，整架筐體是會跟據玩者的操控而震動！！呀！！真是超有趣。呵呵，我現在手也癢起來啦。

不過據知，日本七間JOYPOLIS只有梅田JOYPOLIS一間有這部「VIRTUAL ON SPECIAL」，所以想玩的朋友可要去大阪一次了。而這遊戲每局收你300日圓。

梅田JOYPOLIS地址：大阪市北區角田町5-15「HEP FIVE」8F／9F

前往方法：由阪急地下鐵梅田站下車，步行1分鐘或JR大阪站下車，步行5分鐘

業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商
1ST	POP'N MUSIC	ETC	KONAMI
2ND	JO JO奇妙冒險	FIG	CAPCOM
3RD	BEAT MANIA	ETC	KONAMI
4TH	VIRTUA STRIKER VERSION 99	SOC	SEGA
5TH	CHAO HEAT	ACT	TAITO

以上資料由VIRTUA ZONE提供

VIRTUA ZONE地址：彌敦道大華中心地庫

「拳皇大賽」最終決戰，將於3月舉行！！

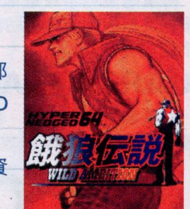


WELL，大家也很心急想知道今屆勇奪拳皇寶座的是誰呢？噢，不用心急啦，因為「拳皇大賽」的最終決戰，將於3月舉行！！

於1999年3月20日，有關方面就會於香港皇家酒店舉行一個名為「THE KING OF FIGHTERS FOREVER FESTIVAL」的活動。在是次活動中，除了有最後一場真拳皇大賽外，還有多個最新遊戲以供各位試玩及展出以《拳皇》為相筐主題的NEO GEO POINT貼紙機。

除此之外，今屆除了有真拳皇之爭外，也有其他組別的拳皇比賽。好像16歲以下的朋友仔就可參加「K.O.F.R-2大賽」；以三名參賽者一組、一人控制一名角色的「THE KING OF FIGHTERS 3×3 TB」；及給16歲以上的女孩子參戰的「拳后大賽」等。有關詳情，可留意之後的《遊戲誌》啊。

《餓狼傳說 WILD AMBITION》的官方網頁中有傑斯的出招表！！



SNK方面即將推出的格鬥遊戲，當然是那隻由NEO GEO 64為底板的《餓狼傳說WILD AMBITION》啦。而在SNK本身的官方網址中，就有關於《餓狼傳說WILD AMBITION》的資料。

然而入面除了有那10位基本人物的出招表外，在角色INDEX的最底下，竟然有傑斯的出招表！！噢，莫非傑斯是這遊戲的隱藏人物？而網址就是以下這個：

http://www.neogeo.co.jp/wild_ambition/hissatsuwaza/h-geese/h-geese.htm

各位餓狼迷，快點去看看吧。

業務用遊戲時間表

99年1月推出

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
BUST A MOVE	NAMCO	ETC	1月17日
餓狼傳説 WILD AMBITION	SNK	FIG	1月下旬
FLAME GUNNER	TEMCO	ACT	1月下旬

2月以後

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
POWER STONE	CAPCOM	ACT	2月中旬
GRADIUS 4 復活	KONAMI	STG	2月4日
DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX	KONAMI	ETC	2月16日
GIGA WING	CAPCOM	STG	今冬

推出日未定

遊戲名稱	開發商	類型
PILOT KIDS	彩京	STG
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT
FLASH BEATS	SEGA	ETC
CRAZY TAXI	SEGA	RAC
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC

（以上推出日以日本為準）

POWER STONE的免費試玩！！

大多數的業務用遊戲，若果想試下玩者的反應的話，最多都是在推出搞搞LOCATION TEST，很少會作免費試玩的。然而CAPCOM在NAOMI開發的第一隻遊戲《POWER STONE》，於1月24日，下午12時至4時，於CAPCOM日本9間直營遊戲機中心舉行免費試玩。看來CAPCOM對此作品可真非常重視啊。



在港出現《DEAD OR LIVE ++》



由於習慣上，電視遊戲都是由業務用版移植往家用版。由於很少會是由家用版移植往業務用版上的，所以我們稱這為「逆移植」。

為何突然跟大家談起「逆移植」？這是由於有一「逆移植」作品已登陸於本港各機場，這就是水袋亂舞加加——即是《DEAD OR LIVE ++》也。這作品是把去年的PlayStation版《DEAD OR LIVE》的業務用版。最大吸引之處可說是在於每個角色都有新的衣飾。唔，尖沙咀甘★及灣仔某遊戲機中心已經購入啦，每局收你四至五個大洋啦。

《BUST A MOVE》逆移植版香港有得玩啦！！



繼剛才提及過的《DEAD OR LIVE ++》外，又有一隻由PlayStation逆移植往業務用的遊戲推出了，這就是音樂節拍遊戲《BUST A MOVE》。這遊戲的家用版是由ENIX所開發，而業務用版就加入了NAMCO及AVEX的協助。WELL，在軟件而言，基本上是跟家用版的分別不是太多。不過在機體上就加入了腳踏，令玩者的投入感大增。（還是更手忙腳亂呢？）這遊戲於「心水寶餵你」已經有得玩啦。

《POP'N MUSIC》可玩隱藏歌曲



大家有沒有玩過《BEATMANIA》的姊妹作品——《POP'N MUSIC》呢？這部機在很多遊戲機中心好像甘★、油麻地VIRTUAL ZONE都有得玩啦。而且玩的人也不少，時常見到三兩個朋友仔一起玩的，可見受歡迎程度也不低啊。

然而大家知否這遊戲是有兩首隱藏歌曲的呢？出現條件又是怎樣？原來只要玩者在STAGE 1選「J-TEKNO」(即是那個金色頭髮、手持電子琴、戴住墨超的那位叔台)，STAGE 2就選「MUSIC」(即是選金色頭髮那位姐姐)，而玩兩首歌時所取得的「GREAT」數目合供要有85%以上。那麼STAGE 3時就可選擇隱藏歌「RAVE」啦。

至於另一首隱藏歌的出現方法就比刁鑽囉。玩者要在玩STAGE 1或STAGE 2中，GREAT、GOOD及BAD HITS的尾數順序為5、7、3或7、3、5。成功的話就可以選到這首隱藏歌了。

不過，在尖沙咀甘★中那部《POP'N MUSIC》就可以不需滿足以上的條件，也可玩這兩首隱藏歌啊。有興趣的朋友大可去看看。

AD 製造商：SNK 基板：HYPER NEO GEO 64
推出日期：經已推出 容量：不明
FIG 2P

TEXT：KOTARO

Coming SOON



餓狼伝説 WILD AMBITION

在上期中，我們已為大家介紹過全新一輯《餓狼伝説WILD AMBITION》的特色所在，而碰巧遊戲正好於近日在各大遊戲中心登場，所以今期「業務機地．新登場」特地為讀者準備了遊戲的新系統、操作方法、角色出招，以及使用首位隱藏角色GEESE HOWARD秘技的介紹，希望對大家認識遊戲，以致入門方面會有所幫助吧！



基本操作

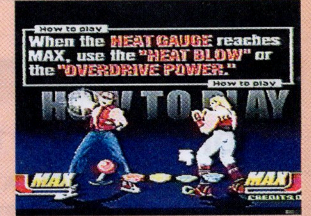
↑ 垂直跳躍	↗ 前方跳躍
→ 前進	↘ 蹲下前方移動
↓ 蹲下	↙ 蹲下（下段防禦）
← 後退（上段防禦）	↖ 後方跳躍
A掣 PUNCH 攻擊	B掣 KICK 攻擊
C掣 大威力攻擊（持續輸入控桿前方向C掣則為遠距離大威力攻擊）	
D掣 軸移動（D掣…內移動、↓＋D…外移動、近敵時→＋D…繞往對手背後）	

特殊操作

大跳躍	DASH 中↗
小跳躍	瞬間輸入控桿上要素方向
QUICK DASH	→→（持續輸入為 DASH）
BACK DASH	←←
投技	近敵時→＋C
體當攻擊	QUICK DASH 中 A or B or C
受身	吹飛着地前 D
挑發	A＋B
HEAT BLOW	HEAT GAUGE MAXIMUM 時 ABC 同按
COUNTER ATTACK	防禦中→＋AB同按（消耗部份HEAT GAUGE量）

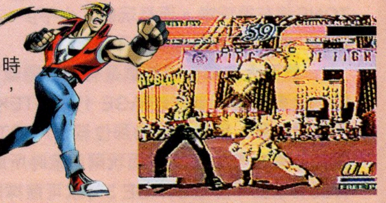
新系統介紹

HEAT GAUGE



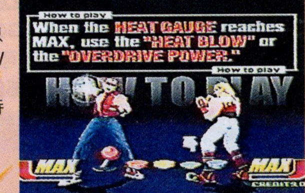
取代POWER GAUGE的新系統，其中HEAT GAUGE量同樣是以通常技擊中對手，或是使用必殺技來增加。不過相反受到攻擊時HEAT GAUGE量就會下降，而當HEAT GAUGE量消耗殆盡的時候，角色就會陷入氣絕暈眩的狀態，所以HEAT GAUGE與POWER GAUGE最不同的地方，就是要將HEAT GAUGE維持於一定數量。至於HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時，玩者更可以使用HEAT BLOW和OVER DRIVE POWER等逆轉性的攻擊。

HEAT BLOW



防禦不能技，雖然擊中對手時能令其即時陷入氣絕暈眩的狀態，但是出招時空隙極大，而且使用後更會消耗全般HEAT GAUGE量，所以使用時就要考慮清楚。

OVER DRIVE POWER



相等於以往的潛在能力，不同地方只是刪除了體力的限制，而與HEAT BLOW同樣，使用OVER DRIVE POWER後，HEAT GAUGE量會全般消耗，因此使用時可要注意。

COUNTER ATTACK

原理與以往的BREAK SHOT同樣，相異地方只不過是改為共通指令，簡略使用方法罷了。其中COUNTER ATTACK擊中對手時，對手會出現吹飛浮空的現象，至於真正用途是甚麼？就請大家動動腦筋吧！

對打攻擊

在相方大威力攻擊、特殊技或必殺技同時對打所構成的特殊現象，雖然兩者不會受傷，但是相方會一瞬間進入靜止狀態，其中兩者行動的先後，就取決於相方輸入必殺技解除硬直的快慢！

GUARD DESTROIED

持續防禦對手攻擊而造成的GUARD CRUSH效果。其中每位角色均持有防禦耐久值設定，只要防禦對手一定數量的攻擊，防禦狀態就會破壞，並且出現不能補救的破綻。

GUARD IMPACT

在防禦對手攻擊時，輸入特定的指令，推開對手攻擊，將相方距離拉遠的系統，其特點就是沒有攻擊力。

完全 COMMAND 表

TERRY BOGARD

投技

BUSTER THROUGH	近敵時→＋C
NECK HANGING CRUSHER	近敵背後時→＋C

指令投

BACK SPIN ATTACK	→←＋C
NECK BREAKER DROP	DASH 中 A＋B

特殊技

BACK SPIN KICK	→＋B
CHARGE KICK	DASH 中→＋C
JUMPING KNEE KICK	↘＋B
POWER DUNK	JUMPING KNEE KICK 中 C
FIRE KICK	←＋C

必殺技

BURN KNUCKLE	↓↙←＋A or C
RISING TACKLE	↓儲↑＋A
CRACK SHOOT	↓↙←＋B
POWER WAVE	↓↘→＋A
ROUND WAVE	↓↘→＋C（能按着掣儲擊）
POWER CHARGE	←↘＋A（COUNTER HIT 時能CANCEL 往其他必殺技）

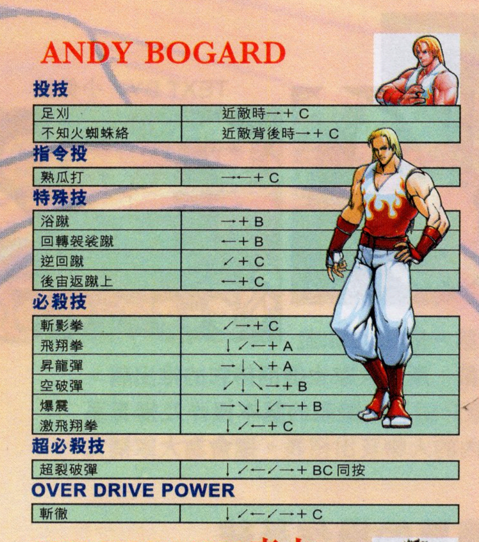
超必殺技

POWER GEYSER	↓↙←↙→＋BC 同按

OVER DRIVE POWER

TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→＋C
HEAT UP GEYSER	→←↙↓↘＋C

ANDY BOGARD



投技

足刈	近敵時→+ C
不知火蜘蛛絡	近敵背後時→+ C

指令投

熟瓜打	→←+ C

特殊技

浴蹴	→+ B
回轉袈裟蹴	←+ B
逆回蹴	↙+ C
後宙返蹴上	←+ C

必殺技

斬影拳	↙→+ C
飛翔拳	↓↙←+ A
昇龍彈	→↓↘+ A
空破彈	↙↓↘→+ B
爆震	→↘↓↙←+ B
激飛翔拳	↓↙←+ C

超必殺技

超裂破彈	↓↙←↙→+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

斬徹	↓↙←↙→+ C

JOE HIGASHI 東丈

技指令表

投技

JOE SPECIAL	近敵時→+ C
炎之獨樂回	近敵背後時→+ C

指令投

JOE CUT	→←+ C
首相撲	↘↘+ C
膝地獄	首相撲中 B × 2
JOE FINAL	膝地獄中→+ C

特殊技

VERTICAL UPPER	←+ A
SLIDING	↘+ B
TIGER SOBAT	←+ B
SLIDE DEEP	→+ B
黃金之膝小僧	SLIDE DEEP 中 C

必殺技

SLASH KICK	↙→+ C
黃金之踵	↓↙←+ B
TIGER KICK	→↓↘+ B
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+ A
爆裂 HURRICANE	HURRICANE UPPER 中←↙↓↘→+ C
爆裂拳	A 連打
爆裂 HOOK	爆裂拳中↓↘→+ A
爆裂 ELBOW	爆裂拳中↓↘→+ C

超必殺技

SCREW UPPER	→←↙↓↘+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

TURBULENCE UPPER	→←↙↓↘+ C

不知火 舞

投技

風車崩	近敵時→+ C
夜櫻	近敵背後時→+ C

指令投

夢櫻	空中近敵時↙ or ↓ or ↘+ C

特殊技

飛燕腳	→+ B
飛燕連腳	飛燕腳中→+ B × 2
昇龍	←+ B
忍櫻	→+ A
櫻狩	忍櫻中 B

必殺技

龍炎舞	↓↙←+ A
必殺忍蜂	←↙↓↘→+ C
花蝶扇	↓↘→+ A
陽炎之舞	↓儲↑+ C
鼯鼠之舞	跳躍中↓+ AB 同按

超必殺技

超必殺忍蜂	→←↙↓↘+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

真・花嵐	→←↙↓↘+ C

山崎龍二

投技

亂投	近敵時→+ C
鎌彫	近敵背後時→+ C

特殊技

打剌	→+ A
目潰	倒地中 C
土管	↘+ B
搗割	↘+ A
地獄蹴	DASH 中 B + C
搗上	跳躍中 B + C

必殺技

蛇使・對空	↓↙←+ A（能按着掣儲擊）
蛇使・前方	↓↙←+ B（能按着掣儲擊）
蛇使・下段	↓↙←+ C（能按着掣儲擊）
蛇騙	蛇使儲擊時 Z
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+ B
倍返	↓↘→+ C（能按着掣儲擊）
毒手	→↙→+ A・A 連打
爆彈 PACHIKI	近敵時→←↓↑+ C

超必殺技

GUILLOTINE	→↘↓↙→+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

DRILL	控桿轉一個圈＋C・C 連打
DRILL（LEVEL 2）	於 DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 連打 5～8 次
DRILL（LEVEL 3）	於 DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 連打 9～12 次
DRILL（LEVEL 4）	於 DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 連打 13 次以上

KIM KAPWAN

投技

體落	近敵時→+ C
圓月蹴	近敵背後時→+ C

特殊技

NERICHAGI	→+ B
風輪腳	背向對手時 B + C（背後攻擊）
BANDARUCHAGI	↘+ B
雙龍腳	跳躍中 B + C
MYONDAKARUCHAGI	BANDARUCHAGI 擊中時 C
BAKKASO	↓↓

必殺技

半月斬	↓↙←+ B or C
飛燕斬	↓儲↑+ B
空砂塵	↓儲↑+ A
天昇斬	空砂塵擊中時↓+ A
飛翔腳	跳躍中↓+ B
戒腳	飛翔腳擊中時↘+ B
霸氣腳	↓↘→+ B

超必殺技

鳳凰天舞腳	跳躍中←↙↓↘→+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

鳳凰腳	↓↙←↙→+ C

BILLY KANE

投技

一本釣投	近敵時→+ C
三節棍背負投	近敵背後時→+ C

指令投

地獄落	→←+ C

特殊技

頭割下方擊	←+ B
大回轉蹴	→+ B
背後跳蹴	↙+ C
陀龍對腳	←↘+ B

必殺技

三節棍中段打	←儲→+ A
火炎三節棍中段突	三節棍中段打擊中時←→+ C
雀落	↓↙←+ A
旋風棍	↓↘→+ A・A 連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+ B
強襲旋風棍	強襲飛翔棍中 C
強襲飛空棍	強襲飛翔棍中↑+ C
火龍追擊棍	↓↙←+ B

超必殺技

超火炎旋風棍	→←↙↓↘+ BC 同按
紅蓮殺棍	→↘↓+ C

OVER DRIVE POWER

SALAMANDER STREAM	→←↙↓↘+ C

千堂

投技

鶇 DRIVER	近敵時→+ C
鶇 SUPLEX	近敵背後時→+ C

指令投

MONKEY FLIP	↘↘+ C
TRIPPING UP（站立）／ POWER BOMBER（蹲下）	←↙↓+ C
鶇 HIP	TRIPPING UP 中↑+ C
RAINBOW GERMAN	蹲下對手背後↘↘+ C
HOLD	RAINBOW GERMAN 中 C × 3

特殊技

ROLLING SOBAT	→+ B
腦天直擊！	←+ C（按掣儲擊可作三階段變化）
ROLLING BREAKER	腦天直擊！擊中時↓+ C
CATCH	→←+ C
BODY SLUM	CATCH 中↓+ C
GROUND PASS	CATCH 中→+ C
ROPE 投	CATCH 中←+ C
拉回	ROPE 投中←+ C
引起	對手追打狀態時↓↓+ A
HIGH UP SOBAT	引起中 B
弁慶直擊！	←+ B

必殺技

通天閣 DRIVER	←↓↙+ A or B or C
浪花 LARIAT	←儲→+ A
OCTOPUS HEAT	↓↘→+ C
鶇小姐 ELBOW	↓↘→+ A
嗜好淬火	↓儲↑+ B・B・B・B・C
HUNTING BRIDGE	↓↙←+ B
SUPER DROP KICK LIGHT	按着 B 掣 5 秒以上後放開

超必殺技

FLYING 鶇 DROP	→←↙↓↘+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

LOOP LINE CRUSH	↓↙←↙→+ C

坂田 冬次

投技

四方投	近敵時→+ C
膝廻	近敵背後時→+ C

指令投

入身投	←→+ C
裏入身投	背向對手時↓+ C
鴉落	空中近敵時↙ or ↓ or ↘+ C

特殊技

表裏	↓↓
片羽根割	入身投中↓+ C
秘中殺	裏入身投中↑↓+ C
捌上	背向對手時 B + C
踝割	背向對手時 A + B
四方斬	背向對手時 A + C

必殺技

貳雙連斬	↓↙←+ A or C
合氣鏡殺	→↓↘+ A
龍捲捕縛	←↙↓↘→+ A
轟天殺	近敵時→←↓↑+ C

超必殺技

摩利支天	↓↙←↙→+ BC 同按・←↙↓↘→+ C

OVER DRIVE POWER

天俱戴天	控桿轉一個圈＋C

RAIDEN 雷電

投技

FRONT SUPLEX	近敵時→+ C
SCRAP DRIVER	近敵背後時→+ C

指令投

DEATH LAKE STAMP	←→+ C
DOCTOR BOMB	→→+ C
BUFFALO CARRY	→←+ C
NECK HANGING TREE	蹲下時↘+ C

特殊技

DOUBLE SLEDGE HAMMER	→+ B
BUFFALO SENTON	空中↓+ C
HAMMER SWING	↘+ B
BUFFALO BOWL	↙+ B

必殺技

DOKUGIRI 獨錐	↓↙←+ A or C
GIANT BOMB	↙→+ C
SUPER DROP KICK	按着 B 掣 5 秒以上後放開
THUNDER DEATH DRIVER	控桿轉一個圈＋C

超必殺技

BEERSERK TRIDENT	控桿轉一個圈＋BC 同按

OVER DRIVE POWER

CIRCLE HURRICANE	→←↓↑+ C

GEESE HOWARD

出現方法

在選人畫面中，將游標移往 BILLY KANE 的右方

投技

虎殺投	近敵時→+ C
輪迴落	近敵背後時→+ C

指令投

真空投	←→+ C
虎殺掌	→←+ C

特殊技

天倒殺活二段蹴	↘+ BC 同按
飛燕失腳	蹲下狀態中→+ B
跳連打掌	空中 C・C・C↓+ C
雷光回蹴	←+ B

必殺技

烈風拳	↓↙←+ A
邪影拳	↓↙←+ C
當身投・螺旋	←↙↓↘→+ B
當身投・弧月	←↙↓↘→+ C
下段當身打	←↙↓↘→+ A
疾風拳	空中↓↘→+ A or C

超必殺技

RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘+ BC 同按

OVER DRIVE POWER

RAISING DEAD END	→←↙↓↘+ C（發動後當身上中段攻擊）

TEXT BY：小健健

Coming SOON POWER STONE

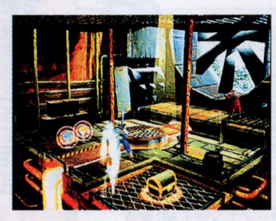


噢，CAPCOM在NAOMI上的第一彈——《POWER STONE》即將襲來！！唔，由於NAOMI跟Dreamcast是有互換關係，所以在同一個月內也會推出其家用版啦。然而，由於這是CAPCOM第一隻NAOMI遊戲，也是NAOMI第一隻原創ACTION遊戲，所以大家也很期待它的推出啊。

而在上兩期中，AGENT X就為大家介紹了此遊戲的基本操作及變身系統。而今期我就會為大家介紹一下遊戲內的人物及出招表。還會為大家補充介紹一下這遊戲的特色。

遊戲特色逐點講：

其之一：戰鬥場地之利用



角色可以借助地形、戰鬥場地的效果來戰鬥，可說是這遊戲的一大特色。然而，遊戲內可供角色自由走動的空間非常大。好像角色可先在屋內打過你死我活，之後又可以一個跳躍，再攀住天花板的跟對手戰鬥，甚至乎可以跑上屋頂玩追逐戰。總之這遊戲就能給你很大的空間感及自由戰鬥、自由走動的感覺。

角色除了可以在那些戰鬥場地上走來走去外，也可借助那些地形效果來攻擊對手。唔，好像角色可以先繞住一條大柱起勢轉，之後再借力彈出去的進行攻擊。甚至乎利用場地上的陷阱，（例如一個巨型齒輪）來傷害對手。



除此以外，在戰鬥場地中也有一些小道具如椅子、木桶等。而角色也可以 把這些東西擲向對手，作為攻擊。

其之二：超簡單的操作系統



《POWER STONE》的操作可謂簡單過簡單，按鈕只得三個，就是「跳躍」、「拳鍵」及「腳鍵」。而且也沒有甚麼↓↘→、→↓↘這些格鬥類的指令。玩者只需按「拳鍵」或「腳鍵」就可作出攻擊。而攻擊力奇大、可一擊逆轉的「POWER FUSION」攻擊更是只要按腳+跳鍵或拳+跳鍵就可使出，非常方便。然而，就此看來，就算對格鬥遊戲不大熟悉的玩者，也可以樂在其中了。



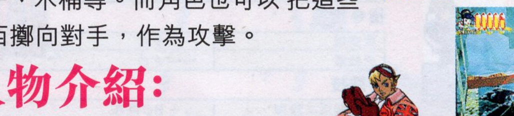
其之三：變身系統



上兩期也介紹過，當角色集齊三色的「POWER STONE」後，就可變身，變成攻擊力更強的形態。而在變身後更可使用攻擊極大的「POWER FUSION」攻擊。



人物介紹：



FOKKER（海外版名為EDWARD FALCON）
年齡：21
性別：男
職業：冒險家
別名：赤色旋風



招式表

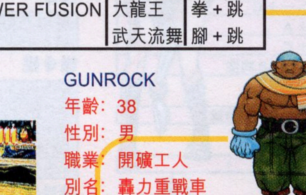
POWER DRIVE	POWER MISSILE	拳鍵
	POWER HURRICANE	腳鍵
POWER FUSION	POWER EXTEN BLOW	拳＋跳
	POWER ROCKET	腳＋跳

AYAME
年齡：16
性別：女
職業：旅藝人
別名：櫻花之舞姬

招式表

POWER DRIVE	花手裏劍	拳鍵
	櫻花隱	腳鍵
POWER FUSION	百花護亂	拳＋跳
	櫻花之舞	腳＋跳

WANG TANG
年齡：19
性別：男
職業：武術修行者
別名：連擊之昇龍



招式表

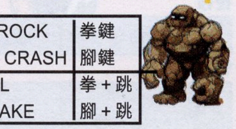
POWER DRIVE	龍牙彈	拳鍵
	龍颱風	腳鍵
POWER FUSION	大龍王	拳＋跳
	武天流舞	腳＋跳

GUNROCK
年齡：38
性別：男
職業：開礦工人
別名：轟力重戰車

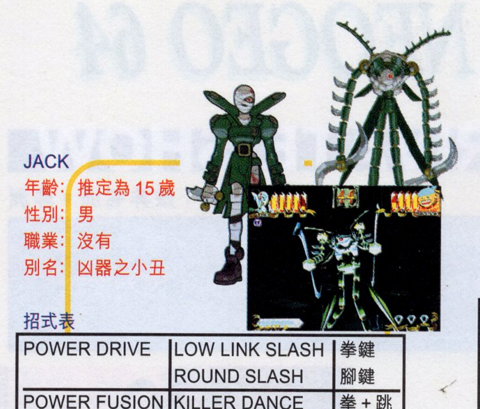


招式表

POWER DRIVE	GUN GUN ROCK	拳鍵
	ROCK THE CRASH	腳鍵
POWER FUSION	ROCK ROLL	拳＋跳
	EARTH QUAKE	腳＋跳



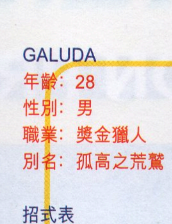
JACK
年齡：推定為15歲
性別：男
職業：沒有
別名：凶器之小丑



招式表

POWER DRIVE	LOW LINK SLASH	拳鍵
	ROUND SLASH	腳鍵
POWER FUSION	KILLER DANCE	拳＋跳
	MISERY REIGN	腳＋跳

GALUDA
年齡：28
性別：男
職業：獎金獵人
別名：孤高之荒鷲





招式表

POWER DRIVE	制裁之光	拳鍵
	大地之叫	腳鍵
POWER FUSION	天霸之光	拳＋跳
	大地之雄叫	腳＋跳

龍馬
年齡：19
性別：男
職業：浪人
別名：無賴之劍豪



招式表

POWER DRIVE	雷刃剌	拳鍵
	居合斬	腳鍵
POWER FUSION	亂斬刀	拳＋跳
	天地兩斬	腳＋跳

AD 製造商：CAPCOM 基板：CP SYSTEM II 推出日期：預定於今冬
STG／2P

ROUGE
年齡：23
性別：女
職業：占卜師
別名：灼熱之魔女



招式表

POWER DRIVE	紫火之吐息	拳鍵
	夢之誘惑	腳鍵
POWER FUSION	灼熱之陷阱	拳＋跳
	秘密之天國	腳＋跳

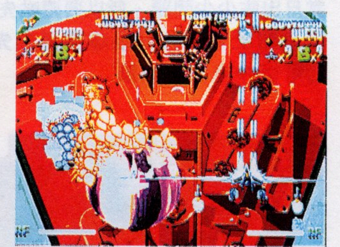
GIGAWING™

新攻擊系統的CAPCOM射擊遊戲，即將登場！！

雖然這陣子CAPCOM至力開發格鬥及ACTION遊戲，但也將會有射擊遊戲推出啊，這就是跟KAKUMI合作開發的SHOOTING GAME——《GIGA WING》。

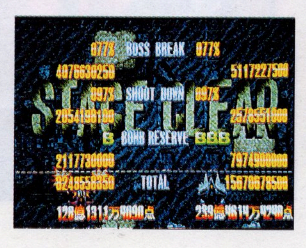
WELL，不講不知，原來為此遊戲擔任人物設計的，是在週刊MORNING有連載作品的漫畫家冬目景。而其作品就有《羊之歌》及《黑鐵》。在他那別樹一格的作畫風格下，令遊戲的感染力大為增加。



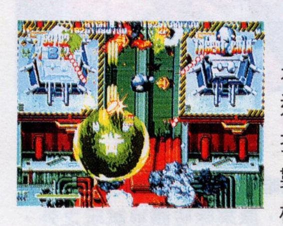


以1兆分為目標吧！！

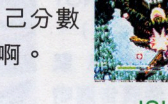
1兆又多少？100000000個一億就是1兆啦。WELL，為何突然跟大家一起學數學？原來這也是這遊戲的特色。由於《GIGA WING》中的分數，是以100億為單位。所以玩者不難做出一些有極高分數的記錄。(好像CLEAR了第一版後，取得百多億只是小意思~~)如是者玩者大可以以1兆分為目標，向着這個未有人到過的境界挑戰！！



何謂「REFLECT FORCE」？



這遊戲有一個蠻有趣的系統，就是名為「REFLECT FORCE」。那麼這個系統又是甚麼東東？原來若玩者把發彈鍵按實的話，左下角的顯示器數值就會提升。當數值去到頂點後，機體就會被一防護罩所包圍。而敵人所射過來的子彈，更會被這防護罩所反彈。然而，若果敵人被這些子彈所打中的話，不彈會造成傷害，而且更會變成ITEM。若果玩者能連續拾取到這種ITEM的話，你的分數更能大幅度增加！！所以，這是增加自己分數的一個非常常用的手段來啊。

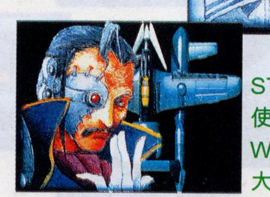


人物介紹：

ISHA
使用戰機：PORCHKA
大彈類型：冰之結晶

相樂信之介
使用戰機：雷迅
大彈類型：雷電





RUBY
使用戰機：CARMINE
大彈類型：火炎

STUCK
使用戰機：WINDERSTAND
大彈類型：重力波

格鬥新世紀第一彈 HYPER NEOGEO 64

餓狼傳說 WILD AMBITION PRIVATE SHOW

BY：姓非名洲 • 非洲

早喺91同92期這兩期嘅《遊戲誌》都已經跟各位讀者講過，於1月22日喺尖沙咀香港酒店舉行。雖然當日唔係假期，但係到場嘅人亦唔少，好在當日早咗入場，否則便不能順利地拍攝到遊戲的畫面（因為要試玩的人實在太多），1：30入到去見到有機打，老竇姓乜都唔記得即刻過去玩。

反應熱烈

有新嘢玩，當然要試啦，本來對哩隻GAME冇乜興趣，但係試過之後，覺得遊戲效果超出想像，令我不能停止啊（唔駛錢先玩夠皮），不過隨着時間到場的人越來越多，所以唯有比其他未試過嘅人玩下，順便食啲嘢，以為會有不少正嘢食，估唔到咁快就比人KO晒，只剩低清水幾杯，只怪自己掛住玩啦。

坐低望一望5部《餓狼傳說WILD AMBITION》都坐哂人，想執雞都幾難囉...正當大家都將視線集中喺新GAME時，我就走咗去玩下啲舊《餓狼》，我見到有《餓狼傳說》、《餓狼傳說3》同埋《餓狼傳說REALBOUT》，準備行埋去玩下，點知殺出一個程咬金（其實是兩個細路），一聲唔該就坐咗落去，再望其他機都已經坐滿人喇，天呀。





NEOGEO POCKET COLOR 公開



垂頭喪氣嘅我唯有竄埋一二角，好在比我發現到仲有啲好嘢，原來除咗餓狼試玩之外，其次另人關注嘅係NEOGEO POCKET COLOR，而我就咁啱睇到。睇吓睇吓就見到有電視播緊NEOGEO POCKET COLOR嘅宣傳廣告，最有趣就係廣告 面個細路成日都比人話係BOY，而個細路到最尾終於忍唔住話：「I AM NOT A BOY」（唔通係GIRL！？），估估吓會唔會係暗示緊GAMEBOY呢？而哩個廣告遲啲會喺香港播，而且仲係中文版，要留意一下喇！





安慰







■SNK負責人大合照

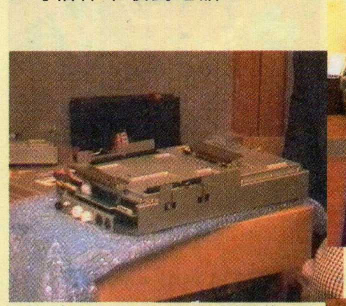


■左邊的是KAMMY，右邊的是FANNY（兩個都很可愛哩）

經過一連串的打擊之後，我都係返屋企自閉吓算啦。事出突然，兩個靚姐姐出現，唔好講笑，即刻同佢哋影返輯靚相比自己啦！仲有就梗係要溝通吓，不過好失敗我只可以問到佢哋個名（妳哋應承覆電話㗎）。

大家都應該記得講過嗰日會有一隻神秘遊戲出現，而嗰隻GAME就係《PUZZLE BUBBLE 2》喇（唔係傳聞中嘅《龍虎》），不過當日出咗少少問題，所以要遲啲先有得玩，可能唔想阻止大家玩掛。玩到咁上下，有啲眼瞓都係走先...

...可惜仲未收到電話...



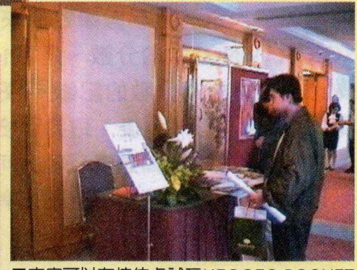
■這一塊HYPER NEOGEO 64，價值不菲



■有閒時她們會做什麼呢？（是偷拍的）



■不好，被發現了...



■來賓可以在接待處試玩NEOGEO POCKET及獲贈紀念品

原裝軚盤

當讀者在玩賽車遊戲的時候，每每都希望能夠使用軚盤來玩，從而得到真實賽車體驗，因為這種體驗是無法從手掣得到的，所以只好購買軚盤來滿足自己的需要，但亦因可在遊戲店鋪購買的軚盤質素參差，而令讀者望而卻步。由於SCE剛剛推出了一個PlayStation的原裝軚盤，所以現在讀者可以不用為質素問題而感到煩惱了。



切換系統

在軚盤上的MODE和KEY掣可以讓讀者將軚盤切換為DUAL STOCK、NECCON、DIGITAL和NORMAL四個模式，從而令這個原裝軚盤支援更多不同的賽車遊戲。

振動

在軚盤中的摩打將會在切換為DUAL STOCK MODE後，發揮振動功能。

軚盤

這個軚盤的形狀是採用全圓形的，令使用者更覺得置身在真實的車廂內。

按鈕

軚盤上的手掣按鈕除了讓讀者進入不同的遊戲模式外，亦可以在切換軚盤模式後，像手掣那樣來進行遊戲。

吸盤

軚盤下的吸盤是令軚盤不能隨便移動，所以必須放在平滑的表面上才能發揮其功用。

腳踏

當使用腳踏時，腳踏會因應使用者的踩踏角度而影響加速的快慢，讓使用者感到更真實的駕車感覺。除此之外，腳踏的級位更會將使用者的腳跟緊緊扣住。

波箱掣

雖然這個軚盤沒有手動波箱，但是在軚盤背後卻設定了兩個較大的按鈕，來讓使用MT的讀者切換不同波數。

後記

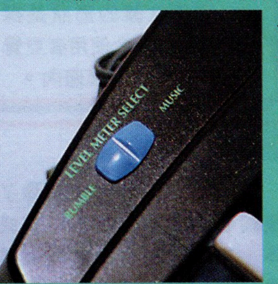
在使用過後，筆者對各部份都覺得頗滿意，但亦有不少讓筆者能到可惜的地方，由於很多賽車遊戲都未必對應DUAL STOCK的關係，所以並不是每個遊戲都有振動效果，而對應都好，讀者都需要在遊戲前進行SETTING，才可以同時使用軚盤、腳踏和振動功能。在軚盤扭力方面，在扭盡時會比手掣多出一點。(怪傑)

DJMAN

當《beatmaria 2》在PlayStation上推出的時候，很多少街機版的人當然都希望能夠一嘗DJ的滋味，其遊戲的專用打碟盤自然少不了，不過其供給量並不能夠滿足需求，所以令不少讀者感到失望，而現在所介紹的打碟盤，希望能夠滿足大家的需要，當中的功能更比原裝的為多。

閃燈掣

這個掣是用來控制閃燈方式，MUSIC：閃燈就會隨著音樂的快慢而閃動；RUMBLE：閃燈就會隨著使用者按鍵時間的好與壞來改變。



閃燈打碟盤



這個打碟盤圓環的閃燈是會因閃燈掣而改變閃動方式。

鋼琴鍵

每一次使用者按這五個鋼琴鍵的時候，琴鍵下的紅燈就發光，而由於琴鍵材料的關係，所以按鍵產生的聲音會比原裝的還要細。

振振手帶



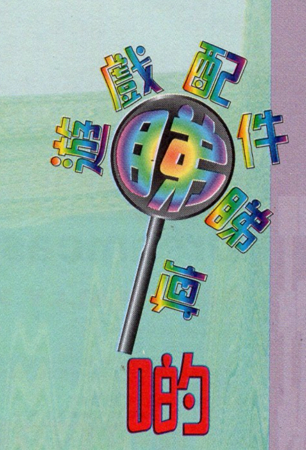
這兩個手帶會隨著音樂而振動，但必須連線到摔碟掣才可以振動的。

駁線

由於這個專用掣的一些功能是原裝所沒有的，所以需要接駁在AV線上才能使用。

後記

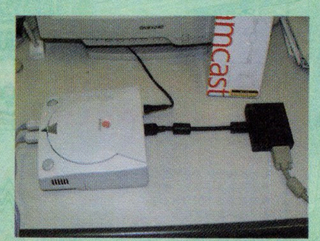
這個嘛……坊間這麼多款的專用掣中，這個算是令筆者比較滿意的一個，因為原裝專用掣嘈音太大的問題並沒有出現在這個掣之上，但是仍有一個問題，就是它的按鈕（KEYBOARD）敏感度不高，很多時都要太大少按下去。不過，一邊震一邊玩beatmania，實在有趣^_^（古拉拉_B）

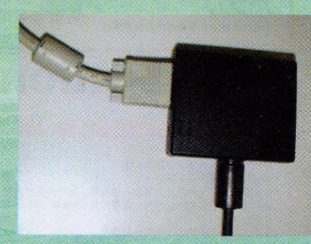


展示Dreamcast真正的高畫質

Dreamcast VGA BOX

我們經常說哪架遊戲機畫面機能高，一秒鐘可以描繪多少個多邊型，不過，就算部遊戲機機能再高，一樣會受制於電視的質素。電視由於早期的無線廣播技術的限制，所以畫面質素的提升都不大。由於電腦熒幕無論在畫面色彩和象點的密度都比電視細緻得多，過去就有人推出過如XRGB和VIDEO PARTNER等工具，可以將遊戲機接駁到電腦熒幕上玩以提高畫面質素。時至今日，SEGA推出了包含如WINDOWS CE、POWER VR等電腦氣息很濃厚的元素的遊戲機Dreamcast，而很罕有亦好像很理所當然的，SEGA為Dreamcast推出了一個可以直接接駁到電腦熒幕上配件VGA BOX。





影象大比試

想知道用了VGA BOX後的畫面跟使用電視有多少差別，看看下面的圖片比較一下吧！不單是標明對應VGA BOX的遊戲可以提高畫面質素，就是不對應VGA BOX的遊戲畫面也變得清晰哩。

SEGA RALLY 2

在電腦熒幕上觀看



在電視上播放



SONIC ADVENTURE

在電腦熒幕上觀看



在電視上播放



神機世界EVOLUTION

在電腦熒幕上觀看

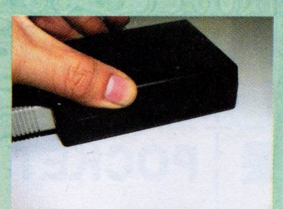


在電視上播放





■VGA BOX的音頻輸出是使用HEADPHONE插的。



■TV與PC的選擇掣就在VGA BOX的一端

最高畫質完全重現

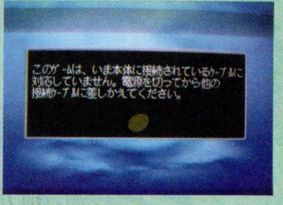
大家都知道Dreamcast處理2D畫面是由CPU SH4負責，可3D描算就由POWER VR 2負責，原來它們所輸出的畫面解象度是1920×480，比例上與現時使用Windows CE的HAND HOLD PC相同，而DC裏是有一粒影象編碼處理器負責將影象降至640×480輸出給AV及S端子的，此外它還提供RGB輸出，VGA BOX就提供了一項選擇功能，讓用戶可以選擇直接輸出RGB訊號到電腦熒幕，還是把RGB輸出轉換為AV及S輸出。

由於電腦熒幕的象點比電視細密得多，很多熒幕都可以獨立調校三原色，所以畫面看起來不單顏色鮮艷，每粒象點也可以清晰地重現出來。正因如此，可能有用家會覺得用了VGA BOX後，遊戲畫面反而粗糙了，其實那是因為平時我們所看的電視畫面焦點不太準確，熒幕的象點也很粗，所以看起來便比較「平滑」。



■使用VGA BOX後可以清楚看到SONIC身上的「狗牙邊」，那就是畫面質素提升的表現。

不對應遊戲也可使用VGA BOX！



大家可能留意到，《神機世界》是不對應VGA BOX的遊戲，但我們仍可以利用VGA BOX把它的影象訊號輸出到電腦熒幕上。其實大多數DC遊戲已對應了VGA BOX，只有少數遊戲不對應(參附表)，當玩遊戲時使用VGA BOX的話，畫面上就會顯示一段字，叫用戶換別的影象輸出線來輸出影象。

其實用戶是可以蒙騙DC令它讓你使用VGA BOX來顯示不對應遊戲的。方法是先把VGA BOX的一般AV輸出接駁到電視，把VGA BOX上的選擇掣撥到TV處以電視輸出。然後開啟電源，當Dreamcast標誌結束，下一個標誌顯示出來的同時，就立即把選擇掣撥到PC處，只要時間準確，就可以騙過DC主機，以電腦熒幕來玩不對應遊戲了。

看過VGA BOX的畫面質素後，是不是很感興趣呢？如果家中有電腦的話，這更是提高畫質的最便宜方法。不過大家要注意，VGA BOX的音頻輸出是使用HEADPHONE插的，所以要接駁家中的HiFi的話，就要預先買一條「立體聲HEADPHONE插轉RCA」的接駁線。此外，現時電腦店有很多電腦用的揚聲器組合，音質也相當之高，而且都是以HEADPHONE輸入的，很適合接駁VGA BOX使用。今期本刊的「優惠交易廣場」也有VGA BOX和電腦揚聲器組合的優惠券，有興趣的話不妨考慮一下。

對應VGA BOX遊戲

VIRTUA FIGHTER 3tb
哥斯拉GENERATION
PENPEN TRIICELON
Seventh Cross
Sonic Adventure
俄羅斯方塊4D
戰國TURB
SEGA RALLY 2

不對應VGA BOX遊戲

JULY
INCOMING～人類最終決戰
神機世界EVOLUTION

優惠交易廣場

聖誕機迷大優惠！！

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

Dreamcast 賽車超大作

SEGA RALLY 2　特價HK$310

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast 主機套裝 $50 現金券

DC 主機＋任何一款遊戲＋VMS 記憶卡＋變壓火牛
凡憑券於本店各分店購買上述 DC 套裝可作 HK$50 使用

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



N64 旋風再起

NINTENDO 64 主機　特價 HK$799
J LEAGUE TACTICS SOCCER　特價 HK$430

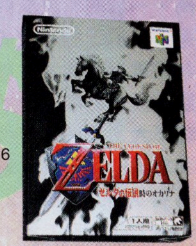
使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64《薩爾達傳說～時之笛》(日版)　特惠價 HK$330
N64《NINTENDO ALL STAR大亂鬥》　特惠價 HK$460

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



修理現金券 HK$50

憑券到本店維修遊戲機可作 HK$50 使用

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation 體感釣魚樂

ASCII 感應釣魚桿　特惠價 HK$400

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

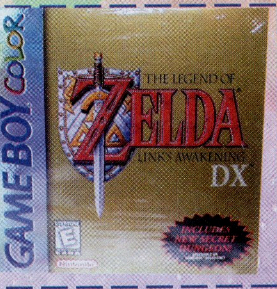
GAME BOY 狂熱！！

紅／黃／綠版《POCKET MONSTER》加送 GB 火牛　優惠價 HK$199
POCKET MONSTER CARD GB 加送 GB 火牛　優惠價 HK$180
J LEAGUE SUPPORTOR SOCCER　優惠價 HK$220
薩爾達傳說 DX～夢見島（美版）　優惠價 HK$199

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





透明紫色 GAME BOY COLOR　優惠價 HK$560

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



薩爾達傳說～時之笛　優惠價 HK$330

NINTENDO ALL STAR 大亂鬥　憑券可作 HK$50 使用

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



PlayStation 格鬥遊戲價惠套餐

REAL BOUT 餓狼傳說＋少年街霸2　大特價 HK$120

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

POCKET MONSTER 迷人特價

藍版 POCKET MONSTER　憑券可作 HK$50 使用
黃版 POCKET MONSTER　特惠價 HK$170
POCKET MONSTER CARD GB　特惠價 HK$180
DRAGON QUEST MONSTER　特惠價 HK$250

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



PocketStation 優惠你！

憑券選購 PocketStation 可作 HK$100 使用（限售 50 部）

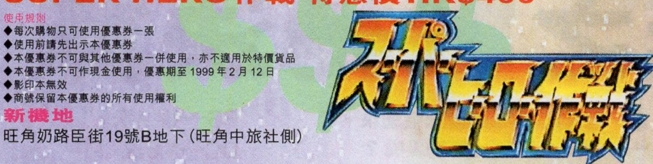
使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



PlayStation 最新遊戲

SUPER HERO 作戰 特惠價 HK$400



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

SEGA RALLY 2 超值套餐

SEGA RALLY 2 + DC 軚盤套裝　超值價 HK$630（限售 30 套）
淨買 SEGA RALLY 2　超值價 HK$320（限售 30 套）



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 配件超特價

Dreamcast 鍵盤　憑券可作 HK$30 元使用
Dreamcast VGA BOX　超特價 HK$490



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

FINAL FANTASY VIII 預訂送大禮

憑券於本店預訂 PlayStation《FINAL FANTASY VIII》（日本版），可獲增原裝 PlayStation 記憶卡盒一個



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

SATURN $0 機價！

憑券到本店購買下列 10 款遊戲（合共 HK$600），即可獲贈 SEGA SATURN 主機一部，限售 50 套，售完即止。

1. FIGHTING VIPERS
2. ROCKMAN X3
3. 餓狼傳說 3
4. VIRTUA FIGHTER 2
5. VIRTUA FIGHTER KIDS
6. VIRTUAL ON
7. 水滸傳　天命之誓
8. 大航空時代 96
9. SHINING WISDOM
10. WORLD ADVANCED 大戰略作戰檔案

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



Labtec 3D 環迴立體聲擴音器大優惠

憑本優惠券到下列泰林電器門市部，可以特惠價錢購買下列 Labtec 3D 環迴立體聲擴音器：

	原價	特惠價
Labtec APX - 4620	$1,290	$999（奉送價值 $20 遊戲機接駁線一條）
Labtec LCS 2632	$999	$799（奉送價值 $20 遊戲機接駁線一條）
Labtec LCS 1040	$699	$599

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，有效期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利





泰林電器門市部地址：
香港銅鑼灣勿地臣街1號時代廣場7樓724至725室
九龍九龍灣德福廣場G20-G22室
九龍九龍城賈炳達道128號九龍城廣場101室
新界沙田新城市廣場三期308-311室

動畫特集全力推介

- NEWTYPE 100% COLLECTION 宇宙戰艦 NADESICO PERFECTS　優惠價 HK$100
- 夏元雅人自選插圖集　優惠價 HK$190
- SENTIMENTAL JOURNEY～12 都市 12 少女　優惠價 HK$210

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Tokyo Express
旺角彌敦道信和中心118號舖

攻略本特惠發售

- 封神演義完全攻略手冊　優惠價 HK$150
- 艾莉工作室攻略 GUIDE 道具大百科　優惠價 HK$105
- 森巴結他 OFFICEAL GUIDE BOOK　優惠價 HK$80
- 御神樂少女偵探團 偵探 NOTE　優惠價 HK$60



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 12 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Tokyo Express
旺角彌敦道信和中心118號舖

仁心仁藥



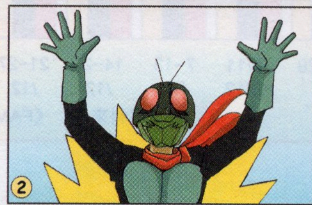




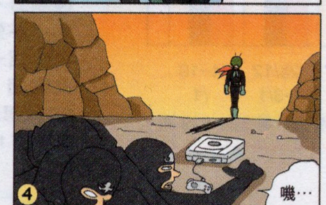


真劍 RAIDER











By：超音變艇

TEXT：畑山哲哉(HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描 聖誕之戰總決算

在第90期本欄與各位分享過關於新曆年期間的遊戲市場旺季，即「聖誕戰役」的話題(「聖誕遊戲之戰誰勝誰負？」)吧？那場戰役早已過去，不過其各類有關統計近日才到手上。雖有少許過時之嫌，但還是不能不向大家將其介紹吧，因為以往每次「戰役」的結果似乎都對接下來的春季及初夏市場趨勢提供了不少啟示。

※由於這次我把「戰役」在時間上的定義有所擴大，改成再包含了12月上旬(公司發獎金)及1月上旬(小孩子可令壓歲錢發揮效用)，所以一些統計數字與第90期本欄並不一致。

溫故——過去的估計

請原諒首先要介紹一下第90期拙文的要點吧(儘管相當重複……)，因為今期本欄算是對它的一種回應，其內容又與這期拙文有較密切的關係。當時我對三大硬件在市場上之處境的認識為：

◆PS在98年10至11月的每週平均銷量比上年同期減少了約三成，可見其普及速度有減慢之勢出現。可說這部硬件的「成長期」似乎已過，而現在正要進入「成熟期」。在此階段的首要任務並非「增加硬件銷量」，而是「令現有用家滿意」，並靠其壓倒性大地盤，在軟件市場上保持較高比重；

◆由於有大紅遊戲《薩爾達》出現，所以當時N64的銷量急劇增加，這可謂是自《瑪利奧賽車64》以來的盛事，但這亦顯示N64在軟件陣容上的最大弱點：「皇牌級」(主角)軟件非常缺乏。另外，如果想到任天堂為推出《薩爾達》而花了幾年，便可以了解到，為何軟件開發商不大支持N64。而既然沒有軟件界的支持，也不難想像硬件銷量大增只屬一時性的；

◆DC向來雖受大批用家的注目，但其身上有三大障礙(主機缺貨、軟件陣容欠佳、通信機能暫不能發揮)出現，結果無法擁有很好的開始。

——而當時對此輪「聖誕戰役」的展望為：

◆雖然PS軟件缺乏「主角」(大作)，但因為有豐富的「配角」，對非機迷的吸引力也強，更有最可靠的巨大地盤，所以就相信其軟件市場佔有率今年亦會超過五成。不過其硬件銷量大概不能再次到達如去年那般的驚人水準；

◆因為這次N64的軟件陣容是歷來最強的，所以如果《薩爾達》的暢銷能持續到聖誕期間的話，N64或有可能會成為「黑馬」，硬件銷量也可能超過前年而突破20萬大關，甚或比得上DC；

◆短期內，DC軟硬件始終會受到「主機缺貨」的制約，難免會在這次戰役中陷於苦戰；

◆總結硬件市場的趨勢，各陣營似乎都沒有絕對的有利條件，看來用家的購買力也會處於這幾年來最低的水平，故此可能會導致總需求略減。市場佔有率(PS: DC:N64)大概會是「5:3:2」或「4:3:3」。如果DC能爭取到四成的話，也許能使PS陣營緊張起來。

——那麼，「戰役」的結果呢？

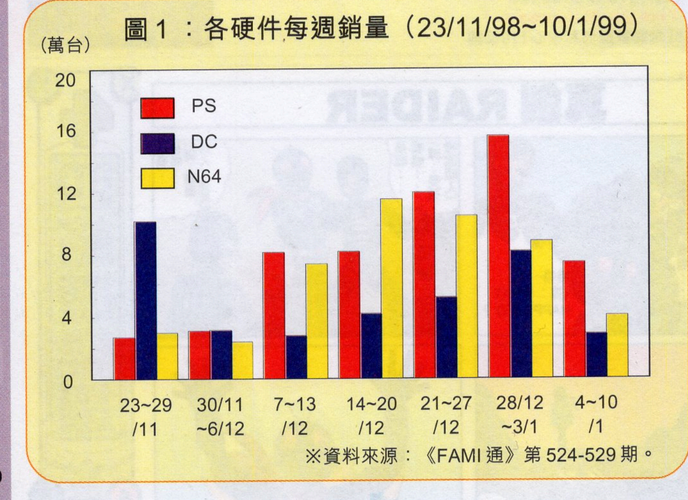


圖1：各硬件每週銷量(23/11/98~10/1/99)

※資料來源：《FAMI通》第524-529期。

知新——N64真的成了黑馬

先從整個市場規模來看看硬件銷量吧。看看這輪「戰役」期間的總銷售量，軟件及硬件均超過上年的水平(表1及表2)；尤其是硬件銷量，與我的估計完全相反，竟然比上年同期增加了27.4%。具體一點地說：PS銷量減少了三成(近24萬台)算意料之中；DC雖然主機缺貨，但始終都不會比去年的SS(不到8萬台)少吧？結果在供不應求的情況下賣出約17萬台；沒想到的是N64



的銷量多達44萬台，還多過她在過去兩年「聖誕戰役」上的總和哩！(表1)——結果，PS在硬件市場上沒有得到過半比率，「PS: DC:N64＝？」的答案為「4:2:3」了。

而在軟件市場方面，根據綜合每期《FAMI通》的遊戲銷量榜「TOP30」，在此期間，三大主機的軟件總銷量達8,239,183隻(表2)，比上年同期增加了3.1%，亦可謂「與去年大致相同」吧。而以TOP 50為對象的另一項零售統計(由MEDIA CREATE公司發表)亦顯示，軟件總銷量增加率也與「TOP 30」的結果差不多。

對於各硬件陣營在軟件市場上的佔有率，每期《FAMI通》便有報告，這是包括整個軟件市場的，並無以TOP30或TOP50劃線；而表2所顯示的就是其在「聖誕戰役」期間的每週平均數字。可以看到，雖然PS主機銷量減少了不少，但她的軟件市場佔有率並無隨之大減，而仍然擁有壓倒性控制力。

不知有多少參考價值，順便再介紹一項另類數字吧：看看在此期間，各陣營的遊戲在「TOP 30」(第524至529期《FAMI通》)上的平均登場次數：

PS→17.4次
DC→1.6次
N64→4.6次
其他→6.4次

——順帶一提，「其他」部份以GAME BOY軟件為主，但還包括一些SS遊戲(在此期間有《Noel3》、《琉璃色之雪》、《悠久幻想曲ensemble》三款SS作品，均各有一次在該銷量榜上出現過)。

N64——黑馬背後仍有隱憂

轉談三大硬件在市場上的表現，令人印象最深刻的當然是做到「大躍進」的N64，可以說，她對家用機市場在軟硬件兩方面都超過上年的成績，作出了最大的貢獻。

N64在此「戰役」的軟件陣容確實算其歷來最強：賣得最好的是《比卡超》，銷量超過50萬隻，而賣出40多萬隻的《薩爾達》次之，這兩款大可謂是引起硬件銷



量增加的「主角」吧；另外也有《MARIO PARTY》及《BANJO & KAZOOIE》分別賣出37萬隻、33萬隻而飾演「好配角」。

在這些暢銷遊戲的支援下，其主機銷量遠遠超過DC，更有猛追PS之勢……難道等了兩年半之後，N64的「遲來的春天」終於到來，其「高速成長期」即將開始？——可是，我們還是該留意上述4款大紅遊戲都由任天堂親自推出。

在此期間，N64遊戲在「TOP30」上共登場過23次；其中任天堂的自牌軟件有上述4款外也有《POKEMON STADIUM》及《F-1》，但至於第三廠商的作品，只有《加油伍佑衛門》(兩次)和《河川釣魚64》(1次)兩款。我們也可憑此再次承認「軟件廠商任天堂」的實力頗高，但這個事實自然又顯示着，N64在軟件方面仍然要「靠自己」。雖然這次能做出

如此好的表現，但不知只靠自牌遊戲，這種「佳作攻勢」還能持續多久？雖然N64這次在硬件市場上爭取了三成五的比重，但相信也不會使PS陣營緊張起來吧。

PlayStation——軟件銷量停滯的三大因素

PS在日本國內的總上市量到98年9月底為止已達1315萬台之多，難怪在這輪「戰役」上主機銷量大減。不過，她在98年內至少已賣出300萬台吧，硬件地盤比上次「戰役」時擴大了不少，為甚麼軟件總銷量與上年差不多？（根據那項對TOP50的統計銷量比去年略增，而限於「TOP30」的則表示減少了11.8%）——我認為有幾個原因，主要是「成熟期」、「非機迷」及「大作不足」所致。

「成熟期」的意義包含了硬件銷量減少所帶來的影響。因為用家購買一部遊戲機時，同時自然也會購買至少一隻軟件的；在此輪「戰役」期間，PS硬件銷量比去年減少了24萬台，這也就等於失去了24萬隻（或以上）軟件的銷售機會。

而「非機迷」方面應該不用詳談吧？簡單來說，這一大批PS用家主力軍與機迷們顯然不同：他／她們並不一定每逢到聖誕旺季就想買遊戲，因為有人可能還在玩較早前購買的遊戲而對之仍未感到不足，又有人可能正忙於另類娛樂……（順便指出在PS上才偶然出現的「怪現象」：發售前在《FAMI通》的讀者投票欄「期待之新作TOP30」上沒有亮相的《古惑狼3》，在發售後3個星期內竟賣出64萬隻之多。）

至於「大作不足」，相信不少機迷也感到吧，PS在這場「戰役」上的軟件陣容，比上年大為遜色，感覺有如99年春天才有高潮一般（這難道是SCEI的刻意安排？）。若與上年比較的話就可發現，在此期間，頭5款暢銷軟件的銷量總和，比去年同期少了912,436隻（表3。亦有「續集」傾向日趨強烈之嫌，希望有一些新系列勁作出現）。綜合表2及表3的有關數字便可知道，「五大暢銷遊戲」在PS軟件總銷量（TOP30）中所佔的比率，去年有52.4%，今年雖有所下降，但仍達44.2%。儘管這個水平遠低於其他硬件（即顯示PS軟件中「配角」所起到的作用較大，而對「主角」的依靠度不高），但也可見其對總規模的影響之大。

Dreamcast——不應只怪主機缺貨

至於DC，其實無話可說，大家都已知道吧？她在此期間總是供不應求，雖然SEGA曾經發表過「98年內的供應量共達50萬台」，但看來該公司最後沒有成功完成這目標：到99年1月10日為止，DC的總銷量僅達365,935台，而受此影響，《SONIC ADVENTURE》截至同一天銷量仍未到達30萬隻。

但有一點還是要指出：不應只怪主機貨量缺乏。DC在硬件市場上的表現之所以不像出道不久的新主機，確是因為「主機缺貨」之故，但在軟件銷路方面的結果如此，相信「軟件陣容欠佳」及「通信機能暫不能發揮」這兩項所佔的份兒也不少。供貨方面的問題稍後就能得以解決吧？到時我們可能會知道這兩種隱憂的影響程度。

三大硬件各走各路？

PS終於對其「高速成長」告別、有新主機DC登場、N64自發售以來首次於市場上「大有作為」——在今次「聖誕戰役」上可看到幾個值得注意的全新情況，但我卻認為這些跡象均不顯示「大局已變」，也不暗示短期內會有「大變動」發生。只感到：雖然軟硬件市場都得到了超過上年的成績，但在這次「戰役」中並沒有看到競爭



所帶來的一種熱烈氣氛。較極端地說：三硬件似乎正朝着互不相同的方向般，她們均對各自的客戶推廣，推廣時也沒有發生激烈衝突。

在第91期本欄中介紹過一項《FAMI通》對200位零售界人士的調查，結果顯示過半受訪者對99年遊戲市場表示悲觀。而難以想像，今次「聖誕大戰」的結果可使他們放棄這種「消極思想」。

表1：各機種在「聖誕戰役」期間的硬件總銷量及其市場佔有率

年份	PS	SS/DC	N64	合計
1996 2/12~12/1	654,019 (59.2%)	232,784 (21.1%)	218,010 (19.7%)	1,104,813
1997 1/12~11/1	782,448 (79.3%)	92,682 (9.4%)	111,180 (11.3%)	986,310
1998 30/11~10/1	545,713 (43.4%)	264,445 (21.0%)	446,680 (35.6%)	1,256,838

※單位：上為銷量（台）、下為市場佔有率。「SS/DC」的1998年為DC、其他均為SS。
※資料來源：《FAMI通》第420-425、472-477、524-529期。

表2：各機種在「聖誕戰役」期間的軟件總銷量及平均市場佔有率

年份	PS	SS/DC	N64	合計
1997 1/12~11/1	6,772,071 (75.4%)	848,415 (19.5%)	373,132 (5.1%)	7,993,618
1998 30/11~10/1	5,970,611 (73.0%)	414,520 (4.0%)	1,854,052 (23.0%)	8,239,183

※單位：上為銷量（隻）、下為平均市場佔有率。「SS/DC」的97年為SS、98年為DC。
※「軟件總銷量」為根據每週銷量榜（TOP30），即並非代表所有上市軟件的銷量總和，所以憑之計算出來的市場佔有率與「平均市場佔有率」並不一致。「平均市場佔有率」為每週軟件市場佔有率的平均數值，以所有上市軟件為對象。
※資料來源：《FAMI通》第472-477、524-529期。

表3：在「聖誕戰役」期間的PS五大暢銷遊戲

●1997年（30/11~10/1）

遊戲名稱	發售日	廠商	銷量
陸行鳥之不思議的迷宮	23/12	SQUARE	903,031
GRAN TURISMO	23/12	SCEI	831,785
TALES OF DESTINY	23/12	NAMCO	659,501
電車GO！	18/12	TAITO	599,258
古惑狼 2	18/12	SCEI	555,821

●1998年（30/11~10/1）

遊戲名稱	發售日	廠商	銷量
R4 -RIDGE RACER TYPE4-	3/12	NAMCO	664,359
古惑狼 3	23/12	SCEI	644,116
陸行鳥之不思議的迷宮2	23/12	SQUARE	482,533
TALES OF PHANTASIA	23/12	NAMCO	438,721
STREET FIGHTER ZERO 3	23/12	CAPCOM	407,231

※單位：銷量（隻）。
※資料來源：《FAMI通》第472-477、524-529期。

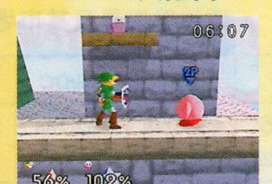


總評:

也不知是否PS新作的號召力不夠、還是DC及N64的精兵制成功，各位只要留意這兩個星期所推出的遊戲，便會發現DC及N64兩主機推出的作品似乎比PS來得吸引；當然，《DEEP FREEZE》、《TRUE LOVE 2》及《BLOODY ROAR 2》等的質素也不差，但就好像是因為選擇太多而不知先玩哪隻才好……

說到底，自己最期待的還是《FF VIII》，但若想找些遊戲來暫時頂住的話，不妨考慮一下以上提到的作品。(J.J)

NINTENDO ALL STAR大亂鬥



N64/ ACT/ 128M/ MEM/ 對應震動器
© 1999 Nintendo/ HAL Laboratory,Inc. Character © Nintendo/ HAL HAL Laboratory,Inc./ Creatures inc./ GAME FREAK inc

繼《MARIO PARTY》之後任天堂的新作，採用任天堂的遊戲角色，林克、瑪利奧和FOX等等，進行一場名為「Smash Brothers」的大亂鬥，每位角色均有各自的必殺技和基本技，在限定時間內將對方打出場外，以得分來取決勝負。由於遊戲的玩法太過簡單，一人玩時會有悶的感覺，若有四人同時對戰，就有另一番風味。(MS)

評分：

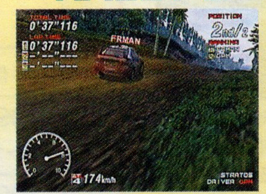
機械/ 人物:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:4分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.42分

一隻頗有噱頭的遊戲。Demo畫面、人物造型都十分吸引，可惜玩法方面就略差，只是一味將敵人吹飛出場外便算。很快就會被那混亂而且單調的操作迫使放棄，只能在大伙兒一起玩時才會有吸引玩下去的意欲。如果續編中能加入干擾競跑、合作戰鬥（就像《熱血×進曲》）的話，相信遊戲的耐玩性會更高。(古拉拉_B)

評分：

機械/ 人物:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.25分

SEGA RALLY 2



DC/RAC/SEGA/5800日圓
© SEGA ENTERPRISES, LTD.,

這個Dreamcast版的《SEGA RALLY 2》實在是近期最為突出的遊戲(不計畫面)，因為其新增的模式、新RALLY車以及新原素都已經令玩者玩過痛快，而再加上它漂亮的TEXTURE和3D效果，更令玩者目不暇給。當中筆者最欣賞的就是其NETWORK PLAY和10 YEAR CHAMPIONSHIP了。不過這遊戲亦有它的缺點，在遊戲進行時經常都會出現兩種不同的視覺效果，而且還會不斷切換，令玩者在玩的時候感到無所適從。(怪傑)

評分：

人物/機械:4分
畫面:4.5分
音樂/音效:4分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4.5分
原創性:5分
難易度:4分
移植度:4.5
平均分:4.25分

sega rally championship 2 一遲再遲，雖然是這樣，遊戲推出後所出來的效果十分不錯。遊戲中雖然仍有「爆山」的情況出現，而且間中會有慢動作；不過其多種車型選擇，2p對戰後的replay模式卻是做十分令人讚嘆，而最開心的當然是可以網上對戰，以往一些網上實時對戰遊戲經常會出現「定格現像」，而這遊戲可以在33.6k modem下也能做得十分流暢的對戰畫面，這是做得極好的一環，遲些本人買dreamcast時也可能會購入此遊戲了！(山寺良牙)

評分：

人物/機械:4分
畫面:4分
音樂/音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.71分

神機世界 EVOLUTION



PlayStation/RPG/STING/5800日圓
© SEGA ENTERPRISES, LTD. & ESP, 1998

論畫面，絕對屬於高水準，不論是鎮內或戰鬥，其表現亦令人十分滿意。另外讀碟的時間亦相當快，進入戰鬥所需的時間不到4秒。可是遊戲的流程短，除了戰鬥外沒有聲優配音也是其缺點。劇情方面如大家只把它看成是一場冒險活劇的話，便會發覺其有趣之處。總括來說，在這個檔期裡，會是DC機主的好選擇。(積奇)

評分：

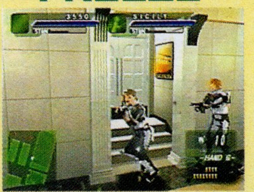
人物/機械:3.7分
畫面:4.3
音樂/音效:3.2分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:3.15分

DC第一隻正式的自動生成迷宮RPG遊戲，但不難找到其他遊戲的影子，玩起來就像將其他遊戲的優點集在一身，再以一個美麗的包裝重新推出，不知應該說她是好還是劣了。請不要說我在雞蛋裏挑骨頭，只是，以DC的機能，為何不在遊戲中加入角色的配音？是因為資金不足？還是沒有適當的人選？可愛的人物怎能沒有配音啊？這樣的確令到遊戲失色不少。(古拉拉_B)

評分：

機械/ 人物:3.5分
畫面:5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3.38分

DEEP FREEZE



PS/AVG/SAMMY
© Sammy 1998/© YASUSHI AKIMOTO

遊戲極為像《生化危機》，不過換過來的是特種部隊行動的AVG遊戲；雖然遊戲看上去是十分吸引，可惜玩過後又覺得是不外如是。遊戲十分流程簡單，不過敵人就比較強了一點，而且遊戲中常常要走上走落，那一些麻煩的行動，的確令人感到煩厭！另外，整隻遊戲的STAGE較為少，很快爆機，令人覺得「到喉唔到肺」。(天草四郎 時貞)

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:2.5
音樂/音效:1.5分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.31分

很有《BIO HAZARD》與《METAL GEAR SOLID》影子的遊戲，舞台由單人匹馬深入敵陣改為二人拍檔血戰恐怖分子，和敵人鎗戰之餘帶點AVG要素，解謎難度並非很高，筆者頗欣賞它那種恐怖分子FEEL，對於我這類純粹貪開鎗快感的玩家來說已很足夠，可是操作方面並不算太理想。(FUKUDA)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:2.5分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.06分

真愛物語2~True Love Story2~



PlayStation／SLG／ASCII／6800日圓
(c)1996,1999 ASCII Corp.／Bits Laboratory

本人「極度期待已久」的作品，果然不同凡響，雖然故事上基本與前作一樣，不同其更新的系統及人物令遊戲生色不少，而新出場的移動GUIDE模式更是一流，絕對能幫到玩者去找尋一些特別事件；另外本人亦十分喜歡其新的約會，除了不同季節有分別外，就算是一般約會也有不同的地點選擇，還有一些季節性約會，增加了其真實性，總而言之，有玩過前作的不得不玩。(山寺良牙)

評分：
- 人物／機械：5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：5分
- 故事：5分
- 操作性：5分
- 投入度：5分
- 原創性：4分
- 難易度：5分
- 移植度：——

平均分：4.75分

在現今戀愛育成SLG氾濫的情況下，ASCII的《TLS》可算是較為成功的其中一個，其主要因素可算是聲優陣容及在宣傳上的投資；這次有機會推出續編，雖然人物沒有很大的改進，但在故事方面卻落足心機，將整個遊戲以3CD分為3個學期，此外休息時間的移動雖然不是甚麼新鮮東西，但加進了遊戲後實在令其耐玩性增加不少。(J.J)

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.69分

CINCADIA



Playstation/AVG/SCE/5800日圓
© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

嘩！真是一隻悶到完全不想玩的遊戲，這隻《CINCADIA》真是非常的不濟，首先是人物的設計，太過簡單，而且人物的關係亦不能提起玩者的興趣；其次，遊戲本身的製作非常馬虎，在遊戲之中經常也有「DEAD AIR」的情形出現，再加上人物對話之中又不是全部也有配音，所以當沒有配音加上沒有背景音樂的時候，便會使玩者感到非常的不是味兒，長此的玩下去，真是唔悶死就奇！(赤目黑龍)

評分：
- 人物／機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：0.5分
- 故事：1.5分
- 操作性：2分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：1.5分
- 移植度：——

平均分：1.56分

遊戲的故事性十分強，很易便可以吸引一般AVG玩家繼續下去；以RPG來說它不算是「稱職」，因為戰鬥部份較少，也是令到大家未能投入的原因。不過，由於她是一隻AVG+RPG遊戲，那些配音及細緻的動畫都已經值回票值。(古拉拉_B)

評分：
- 機械／人物：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.44分

SUPER HERO作戰



PlayStation／RPG／BANPRESTO／6800日圓
© 石森プロ 東映
© 創通 エージェンシー サンライズ
© 円谷プロ
© 東映
© BANPRESTO 1999

看它的包裝那麼似《超級機械人大戰》，還以為這是一隻有趣的遊戲，玩上手，才知道完全不是這回事~~。若在外觀上來看，戰鬥時角色的造形粗糙得可怕，出招動作又生硬。可以說在整體的GRAPHIC水準而言，是跟《超級機械人大戰》系列的有很大距離。而且整體故事未能把遊戲中的各作品柔合起來，感覺只是硬巴巴的把它們放在一起。除了有些角色如卡邦比較經典外，好像已沒有其他吸引人之處了。(小健健)

評分：
- 人物／機械：3.0
- 畫面：1.8
- 音樂／音效：3.3
- 故事：2.0
- 操作性：3.0
- 投入度：3.3
- 原創性：3.4
- 難易度：3.6
- 移植度：——

平均分：2.9

繼《SUPER ROBOT大戰》系列成功後，BANPRESTO再次利用特攝名作的角色，以RPG的形式推出《SUPER HERO作戰》。雖然明顯地今次BANPRESTO是想借特攝名作的角色作為遊戲的賣點，奈何太過眼高手低，反而彰顯不到其中的遊戲性和獨特之處，往往令人沈悶和呆板的感覺，是為遊戲最敗筆的地方。(KOTARO)

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.13分

LEAGUE TACTICS SOCCER



N64/SLG/MEM/7800日圓/ASCII/容量96M
© 1998 ASCII CORP.
© 1996 JFA

Nintendo 64終於推出了一隻足球育成模擬遊戲，而效果則尚算中規中距。當中的各項訓練方法，大致上和以往足球育成遊戲差不多。至於模擬實況比賽方面，雖然比其他同類遊戲較為真實，但是畫面及球員設計依然不夠扎實。在臨場戰術方面，可以選擇的戰術又過少及簡單，顯然未曾發揮出Nintendo 64的真正實力。當然，既然是Nintendo 64的首隻足球育成遊戲，身為球迷的筆者自然會捧場啦！(Agent X)

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.07分

N64的第一隻育成足球遊戲，是筆者一直都很期待的。只可惜沒有希望中做得那麼好，因為遊戲中的訓練指令都跟一般的育成足球遊戲差不多，沒有大分別。而在比賽的時候，球員的動作亦算細緻，可能筆者不太擅長這類型的遊戲，所以有玩的時候會比較吃力，要贏實在是有點難度。(非洲)

評分：
- 機械／人物：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2.43分

BLOODY ROAR 2~BRINGRER OF THE NEWAGE~



PlayStation/ FIG/ HUDSON/ $328
© 1999 HUDSON SOFT
© ELGHTINGcARAIZING 1998,1999
ILLUSTRATION°GNAOCHIKA MORISHITAcACARAMEL MAMA
STORY°GOSAMU KAGOSHIMAcACARAMEL MAMA

去年九月剛於業務用街機登場的對戰格鬥作品《BLOODY ROAR 2~BRINGRER OF THE NEWAGE~》，現在已火速移植至PlayStation之上，雖然遊戲相距前作只有短短的一年多，但是作品不論各方面均有很大的進步。其中就以人物設計為例，廠商懂得重新包裝前作受歡迎的角色，再加入新設計的元素，整體感覺令人煥然一新。至於畫面、系統，以及操作方面，遊戲也並非草草了事，製造商明顯有考慮到前作優劣之處而作出改良，所以不論遊戲性和演出性亦大大提高，是最令人欣喜的地方。(KOTARO)

評分：
- 人物／機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4分

平均分：3.39分

一隻在業務用市場推出不久後，就推出家用版的3D格鬥遊戲。唔，遊戲的整體表現不錯，如人物的多邊形結構及其動作的流暢度、還有增加刺激感的連攜技、及招式的效果等等，皆令這遊戲的可玩性增加不少。而遊戲中的大技——BEAST DRIVE更是氣勢十足。再加上頗考心思創意的獸化概念，所以說它是一隻大膽得來又有應有元素的遊戲也不為過。但是，在整體包裝上略欠新意，令其吸引力減低了不少。(小健健)

評分：
- 人物／機械：3.7分
- 畫面：3.6分
- 音樂／音效：3.4分
- 故事：——
- 操作性：3.4分
- 投入度：3.3分
- 原創性：3.3分
- 難易度：3.5分
- 移植度：5.0分

平均分：3.65分

快刀亂麻 雅



PlayStation/SLG/IMADIO/358港元

這個《快刀亂麻 雅》雖然在人設上和電腦版的《快刀亂麻》一樣，但在系統和EVENT圖片等方面，卻給曾經玩過電腦版的玩者一個全新的感覺。雖然和電腦版不同，但筆者覺得兩者都十分沉悶，因為重複又重複玩着這麼簡單的系統，只是間中發生一些EVENT。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.5分

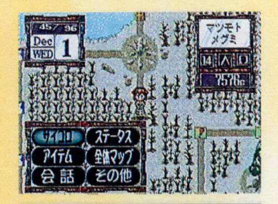
電腦名作《快刀亂麻》的移植作，畫面不及電腦版就不用說，故事的主要內容基本上是相同，可是其玩法就些不同，在配音方面，由於人物的口形不會動的關係，即使有配音，投入感並不能大增，再加上主畫面太細小，人物的動作又不豐富，令到不懂日文的玩家更加悶。(MS)

評分：

機械／人物：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：2.5分

平均分：2.72分

美少女夢工場GO! GO! PRINCESS



PS／TAB／NINELIVES／5800日圓

育成遊戲里程碑《美少女夢工場》的改版，開發者將根深蒂固的系統結構植入了《桃太郎電鐵》式的玩法，結果變成不倫不類。在初段時並不會發現有甚麼問題，因為大部分劇情都是在城內發生，但當任務目的地要前往極東或極西的地域時，就會覺得學習並無太大用處(除應付戰鬥外)，兼且太易賺錢根本無需做兼職，要踏中目的地又異常困難，真的很難叫筆者提起勇氣再玩第二次。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：4分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.56分

電腦名作《PRINCESS MAKER》轉化過來的遊戲，以TAB的形式進行，基本上與《PRINCESS MAKER》的玩法差不多，主要是與對手鬥快到達目的地，途中會有工作給女兒幹，可是遊戲的進度很慢，令到玩者很容易便會有悶的感覺，而且電腦往往會容易擲出所需點數，令人沒有興趣玩下去。(MS)

評分：

機械／人物：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.62分

BATTLE ATHLETICS 大運動會GTO



PS/RAC/Ipc/5800日圓

這個由SLG變成RAC的「大運動會」，雖然在人物上使用了3D效果，但筆者亦不太喜歡的這個遊戲，因為玩者不論和哪一個人物對戰都是進行障礙物，只是障礙物的種類不同，而令筆者十分沉悶。但如果玩者是喜歡神崎田田田的話，亦可嘗試一下(怪傑)

評分：

機械／人物：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.43分

《大運動會》的動畫雖然在日本頗受歡迎，但這遊戲卻只可算是一般，所謂的運動會只是不斷的障礙賽，操作方面雖然簡單，但實在是太簡單了，感覺上這似乎較像某些遊戲內附加的迷你遊戲般，加上人物全以多邊形表示，這對於這類以動畫迷市場的作品來說實在很難明，原因是就算動畫迷也會覺得女主角神崎等人弄得不像，試問又怎能吸引他們買GAME(J.J)。

評分：

機械／人物：2.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：3分
故事：—
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2
難易度：4分
移植度：—

平均分：2.43分

ROOMMATE ～W～



SEGA SATURN／SLG／DATAM POLYSTAR／6800日圓

系列的最新作，起初還以為會是再次在同一家人過同居生活，原來整個故事背景已跳至另一家人，絕不會令人感到主角是位花心的人；不過一次過與二女孩同居並不是一件容易的事，有時要倚重她，有時又要倚重她，很容易會出現偏幫的狀況，遊戲基本系統沒變，玩過的會容易上手，而最好的就是更改的時間計算系統，可不用一口氣要連續玩也行，絕對照顧了一批大忙人。(山寺良牙)

評分：

人物／機械：5分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4.13分

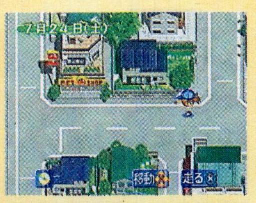
由於筆者不是戀愛育成的迷，可能是我對這一類型的遊戲要求比較嚴格吧！初次嘗試這一隻《ROOM MATE W》時，的確擁有一陣子的新鮮感，因為這不竟是一隻REAL TIME的戀愛SLG遊戲，不過在玩過了一會之後，就的確有一點點不耐煩了，因為EVENT的發生大都是以REAL TIME型式進行，令筆者常常RESET調較時間，若不是這樣去玩，又可能失去了更多樂趣……不過遊戲中的歌曲的確是不錯呢！(天草四郎 時貞)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.12分

戰鬥昆蟲傳



PS／SRPG／JALECO／5800日圓

一心想着這是一隻SLG遊戲，但竟然是SRPG來的，真的是有點意外。遊戲的感覺十分孩子氣，不論是角色或是遊戲的氣氛都是這樣。不過這遊戲在讀碟方面確是差到極，每走一步都會load，而且時常會發生error，在交代故事花了太多時間，而且也不太實際，最重要便是不可以skip的，會浪費了很多時間。好了，等了差不多一個小時才有戰鬥，而戰鬥實在是過於簡單，實在是……(非洲)

評分：

機械／人物：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：1分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.75分

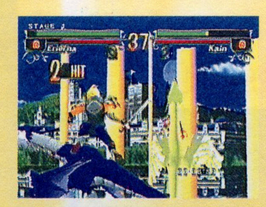
自POCKET MON以來一直流行的收集遊戲這個便是其中之一。捕捉到的昆蟲以3D來表現亦見真實，可說是一隻昆蟲收集Disk。可是遊戲的最大敗北便是當角色在地圖移動中時，竟然每數步便要讀一讀碟，絕對是精神折磨！而戰鬥方面的低戰略性亦令人冇癮，除了圖鑑外，這遊戲可說是可以不買。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2分
投入度：3.3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：－－分

平均分：2.78分

鬥龍傳說



SS／FIG／SAI-MATE／5800日圓
© SAI-MATE,LTD.1998

如果有留意過AOU SHOW的讀者都應該聽過這遊戲，在推出的時候劣評如潮，現在移植到了SS之後，質素依然保持着一定的「水準」，遊戲的人設及玩法都不錯，但是畫面卻是十分粗糙，LOAD碟時間又長，令遊戲的流暢度大大下降，而且BOSS的設定太強，有待改善。（非洲）

評分：

機械／人物:3分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:1分
操作性:3分
投入度:1分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.13分

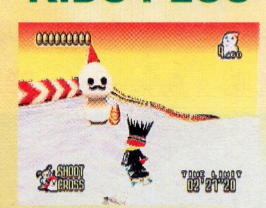
去年的AM SHOW也有展出過這作品，而且對於它還以ST-V為底板感到非常迷惑。(不竟它已是上一代的底板啦)唔，現在移植往SATURN可說是順理成章。說到遊戲本身，其實基本的格鬥概念——即是雙方都騎在龍上，再進行飛行道具及埋身戰，這是蠻新鮮的。但雖有好的概念，但可惜沒有好的技術及遊戲系統作支援，令遊戲變得有點不倫不類。(小健健)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3.3分
投入度:2.8分
原創性:3.9分
難易度:3.5分
移植度:5分

平均分:3.28分

SNOBOW KIDS PLUS



PlayStation／SPT／ATLUS／5800日圓
© ATLUS／RACDYM 1999

一隻十分有趣的滑板遊戲，除了有雪地外，想不到更有草地可以滑。可是遊戲的表現和N64版相比便被比下去了，多邊形方面不用說，除了雙打時會出現拖慢外，遊戲只得雙打亦是失敗。雖然畫面方面不大好，但其遊戲性亦得以保留，多用途的道具，加上有趣的賽道，喜愛滑野的朋友不妨考慮一下。(積奇)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:3.3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.73分

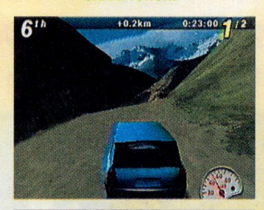
移植NINTENDO 64版本ATLUS的滑雪遊戲《Snobow Kids Plus》，雖然遊戲並不能像原版般四人同時進行，不過三名不同的原創角色、能供玩者選擇服裝和髮色等項目設定的創造角色模式，以及原創的ANIMATION MOVIE OPENING，以上種種也是PlayStation值得嘉許的原創要素，至於畫面和操作方面，拙者則覺得仍有待改進。(KOTARO)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3.5分

平均分:3.06分

C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP



Playstation/ RAC/ INFOGRAMES/ 對應DUAL SHOCK/ 對應ANALOG CONTROLLER/ 通訊對戰

唔……真是想不到會有這樣水準的賽車遊戲，自從《GT》之後，也很又沒有玩過像《C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP》這般精采的遊戲出現過，而且，這遊戲的操作實在令筆者非常驚訝，因為在使用ANALOG時就像玩遙控車一樣，非常有懷舊的色彩，雖然遊戲本身的難度和畫面不是太過出色，不過，單是操作性已經令遊戲非常討好，試試一玩也無妨呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.64分

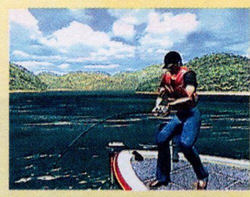
這個以越野車為題材的作品雖然不及《SEGA RALLY》般可以有性能高超的主機來輔助，但單以PS的機能來說，能做到這地步已算不錯；遊戲的特色是賽道的選擇很多，有些賽道又會有可抄小路的地方，而且賽道的起伏感很大，玩上手會馬上感到和傳統賽車遊戲的分別，唯一不滿的是畫面較弱，但單以遊戲性來說是足夠的。(J.J)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.64分

BASS LANDING



PlaystationSPTASCII6800日圓
© 1999 ASCII corp.

日本人果然是非常的喜歡釣魚這種玩意，在年中也推出不少的釣魚遊戲，而《BASS LANDING》的遊戲實在令人非常傷腦筋，因為既要鬥智又要鬥力，經常要揮動那支不是太過輕的魚桿，實在會使玩者花上非常多的體力，而且這支魚桿手䂓的價格又相當高(約450元)實在不是一般玩者可以負擔得起的，所以黑龍黑斷定這遊戲一定要會暢銷。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:1.5分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:3.5分
難易度:1.5分
移植度:——

平均分:2.07分

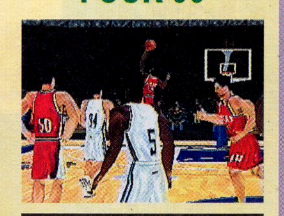
一隻以立體多邊形製作的釣魚遊戲，而玩法方面亦並不複雜。不過，遊戲的多邊形及背景均未能令人滿意，加上遊戲的變化亦不多。因此，對於一些新手來說，雖然遊戲中設有訓練模式，但始終會令人乏味。所以，筆者相信此遊戲會較適合一些真正喜歡釣魚的朋友。(Agent X)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.21分

NCAA FINAL FOUR 99



PS／SPT／989 Studios

以美國大學男籃賽為主題的籃球遊戲，單是這一點已比起云云NBA球星賽特別得多，而由於登場學府超過80間遠比NBA的29支勁旅選擇性高，操作方面亦算很易上手，其利用快捷鍵來瞬速轉換陣式的設計也很好。缺點方面，凌空入籃的表達並非很吸引，基本上射球多數都是遠射或Fade away，另外音效和評述亦沉悶非常，筆者寧願插耳筒聽CD。(FUKUDA)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:1.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.57分

相信NBA籃球遊戲大家就玩得多，不過今次這隻以美國大學籃球作題材的運動遊戲你又試過未？當然，單就遊戲及畫面質素來說，這遊戲根本不能與EA的《NBA 99》等系列相題並論，加上身處香港的我們對於各美國大學名將似乎不甚熟識，因此還待他們成為NBA的一份子後再來欣賞吧！(Agent X)

評分：

人物/機械:2分
畫面:2分
音樂/音效:2分
故事:——
操作性:1.5分
投入度:1分
原創性:1分
難易度:2分
移植度:——

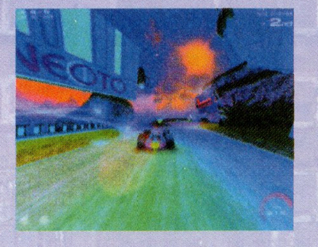
平均分:1.64分



主持：西洋菜 and 西生菜

Hello~everybody!!你哋係咪好懷念哩~個專欄呢？真係對~唔住嘞，上期班佬因為有啲私事所以唔得閒開工，唔知你哋係咪好失~望呢？唔…唔緊要啦，今次由我哋兩名美~少女揸lift…應該係揸fit先啱。Anyway，睇嘢啦喂！

ROLL CAGE





西洋菜：有無玩過隻炒車GAME《WIPEOUT》嘅呢？

西生菜：梗係有啦！我勁鐘意佢呀，咁又點？

西洋菜：無呀，皆因有隻賽車GAME好鬼死似佢。

西生菜：到底係乜嘢料嚟？係咪新一集？

西洋菜：Hmmm…唔係嚅，係一隻叫做《ROLL CAGE》嘅PS炒車「驚」。

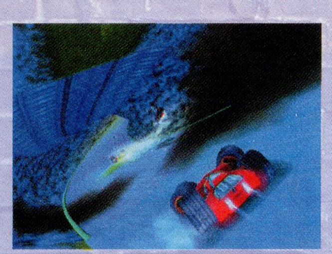
西生菜：有乜特色先？好似話好未來Feel咁喎…

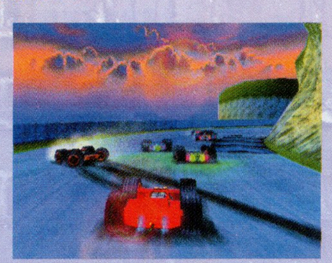
西洋菜：Bingo!佢最大嘅特色就係架車嘅特別構造，即使炒到反轉再反轉都唔緊要，因為架車係雙面設計嘅…另外，佢嘅畫面同埋天氣變化效果都好正。



西生菜：Wow，睇真啲，真係唔係吹水嚅…

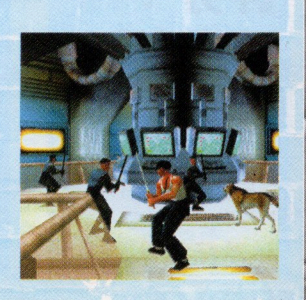
西洋菜：…（乜我成日吹水嘅咩？）





*圖為PC版畫面

SABOTEUR



西洋菜：睇吓，似唔似世嘉嘅《影之舞》？

西生菜：唔…唔多似嚅，只不過又係帶Dog忍者啫。

西洋菜：全中~哩隻「驚」原來係成15年前名作嘅Renewel版，隻Dog係會幫主角Shin纏住啲敵人嘅，當然加多咗好多新元素啦，話晒都係全3D畫面。

西生菜：咁係咪齋打打殺殺㗎？唉，悶死…

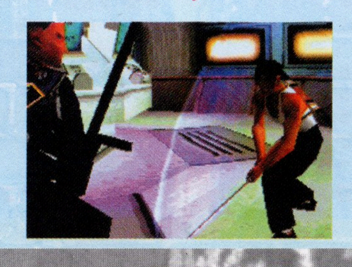
西洋菜：又唔係嚅，佢係用二重操作系統個喎，之係揉合咗3D打鬥同埋《Tomb Raider》式嘅解謎，應該都幾精采嘅。

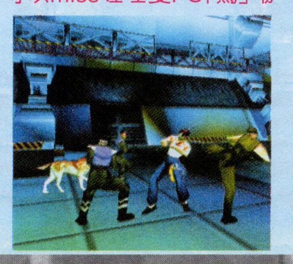
西生菜：咦，睇真啲先…原來佢係有設定技表嘅，即係話會有幾多招式㗎啦。

西洋菜：無錯呀，而且啲電腦並唔係一啲Stupid㗎嘅，所有動作都會根據佢哋嘅手持武器同埋作戰經驗而產生變化，即係話有啲AI啦。

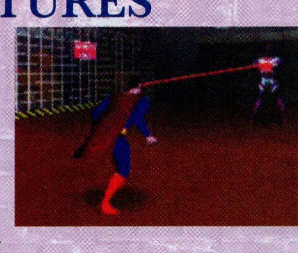
西生菜：That's my favorite!咁一定唔可以miss咗哩隻PS「驚」嘞。







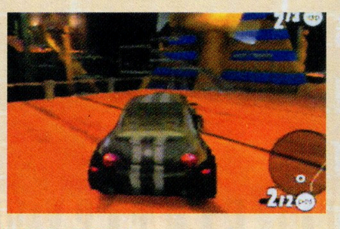
SUPERMAN
THE NEW SUPERMAN ADVENTURES

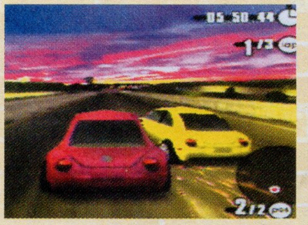




西洋菜：你識唔識阿超人嘅呢，死妹釘？
西生菜：邊個超人？我哋嗰個定係東瀛嘅先？
西洋菜：緊係心口有個S字嗰位啦！
西生菜：哦…咁佢老哥又有乜攪作吓又？
西洋菜：之唔係打到飛起嘅動作遊戲~又有啲射擊元素，總之就係正嘢嚟啦！
西生菜：(一頭霧水)有…有乜嘢特色呀？
西洋菜：你可以用超人嘅各種超能力，例如X光、熱視線同埋飛行等等，而全隻GAME總共有16排，仲可以4打添喎…差啲唔記得咗，佢會推出PS版同埋N64版㗎！
西生菜：唔，聽落好似好正，咁一定要買嚟玩啦。

ADVENTURE RACING

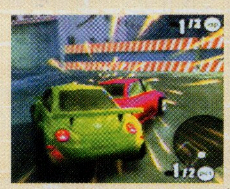




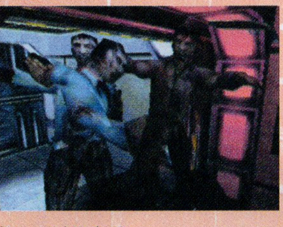
西生菜：好似係N64嘅賽車喎！知唔知佢有乜來頭？
西洋菜：巴閉囉，話哂都係由《San Francisco Rush》開發Team製作嘅新「驚」嚟嘅，玩者所揸嘅就係著名嘅福士甲蟲車。
西生菜：噢艾思(Oh, I see)…咁樣嘅話，質素上應該會有一定保證㗎話…



西洋菜：佢有一定嘅賣點㗎，例如可以撞冧周圍啲障礙物，其中會有機會發現隱藏捷徑，玩起嚟好鬼死爽㗎。
西生菜：真嘅？咁佢有幾多條賽道呀？
西洋菜：數數先…有城市、火山島、高山、郊外、樹林同埋沙漠，總共6條。



DUKE NUKEM-ZERO HOUR

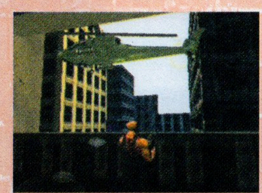




西洋菜：願毀滅公爵永遠與你同在…
西生菜：唔好嘞卦，又係哩啲主觀3D射擊？



西洋菜：真㗎，不過今次嘅版本係喺N64上面推出。



西生菜：咁即係話好似《金眼睛》可以同時4打啦！



西洋菜：全對，而喺世界觀設定方面，今次阿公爵san係可以穿梭時空，分別在西部時代、維多利亞年代嘅英國、與及將近世界末日嘅紐約市三度開片。
西生菜：希望今次公爵唔好令我哋失望就好嘞。



C3 RACING

西洋菜：真係唔明點解會咁…
西生菜：喂，靚女，做乜嘢苦瓜乾咁樣先？
西洋菜：最近啲廠商成日都出賽車「驚」，真係攪到我都有啲驚。
西生菜：你係咪話哩隻PS嘅《C3》呀？
西洋菜：之唔係！不過講真嗰句，佢都好俾心機去做。
西生菜：佢啲畫面真係幾好，落雨同夜景哩啲特別場面都有，再加上製作人員親身前往各地取景，將拍落嚟嘅相Scan嚟做Texture，都咪話唔大陣仗。
西洋菜：賽道方面有成30條㗎，連埋Mirror mode足足有60條，可算是抵食夾大件呢。
西生菜：不過唔知個控係點樣嘅呢？我諗都係要睇睇實Game先至知掛。
西洋菜：大家咁話。







互動
遊戲誌

互動遊戲誌

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

2月11日，萬眾期待的

FINAL FANTASY VIII便會推出，

相信今個農曆年大家也不愁沒事可做吧。

當然，我們又怎會不作出報導。

說來，站在遊戲玩家立場，我會乾脆叫它作「**太空戰士8**」的，較大眾口味嘛;還有，不知各位聽過王菲唱的主題曲沒有？呵呵，我便聽過了，在演唱會中她失驚無神便公開唱了。唔，想聽的話便可看回「**互動遊戲誌**」第7集，因這集收錄了**太空戰士8**的15秒廣告片，短可能是短了些，但全香港好像只有這節目有得看，應該夠止咳吧。

號外!



另外，在2月26日我們更有一個特備節目上映，那便是新鮮熱辣出爐、99年的第一個遊戲展——AOU SHOW特輯，在這特輯中，閣下不用遠赴日本也能參與這遊戲界一大盛事，絕對可說是值回票價，各位看官可要留意了。

每 隔 週 五 上 演

(Program available in Cantonese only)





最新同人Soft？

來自：STARFORUM.LEISURE.TVGAMES
■有清潔寶貝嗎？

熱信不熱？

大家想必也有一至兩個，甚至更多的免費電郵吧。不知大家有沒有聽過Hotmail呢？擁有三千萬個登記用戶的Hotmail，在免費電子郵箱服務供應商之中名列榜首。自從Hotmail被收購之後，它的使用者人數就越來越多了。不過，她不時都有伺服器當機(hang)的情況。不過萬一發生事故，受影響的人可能不止這個Hotmail的使用者，還有聯絡他們的人，數目可能遠超其使用者數。所以，這可是大家不斷申請免費郵箱的原因吧。

電影電腦，電腦電影？

相信大家都看過或聽聞過《Toy Story》這一類全部由電腦動畫組成的電影吧，會不會因為那仔細的動作設定而感到驚訝呢？會否對電腦有新的看法呢？不過如果大家看過以下的報導，可能會更驚訝。

上星期美國的科學團體就看過一部以虛擬技術拍攝的影片。影片的主角是一位外貌友善的電腦動畫人物，牠的動畫唇部，可以在其對白被鍵入到電腦裡的同時，進行準確的同步發音！即是說大家可以自由決定角色的活動、說話等等。

不知在2001推出的《FF VIII》會否用上這種技術呢？不過筆者還是替現在要求甚多而演技未熟的所謂明星而擔心……

中國版「三國誌」、「水滸傳」

KOEI會於中國(內地)發售旗下十分受歡迎的模擬戰略遊戲，它們分別是《三國誌IV With Power Up Kid》，《三國誌英傑傳》，《水滸傳》等(所有也是Win95版)，所有遊戲將於2月中旬開始發售，而售價則是1600～2500日圓左右(十分便宜啊！)，發售的數目約各10000隻，相信對打擊老翻有著一定作用。(積奇)

中國版售價
三國誌IV With Power Up Kid 168人民幣(約2520日圓)
三國誌英傑傳 108人民幣(約1620日圓)
水滸傳 128人民幣(約1920日圓)

活生生的臭作來了！

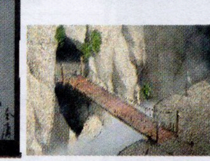


於早前極受歡迎的ELF H Game《臭作》，將於2月尾開始推出其OVA(相信VCD亦很快會出現了！)第一卷於2月26日發售，第2和第3卷則發售日未定，內容會以遊戲內的故事為主，有興趣的朋友一定要留意啊！(積奇)

信長延期

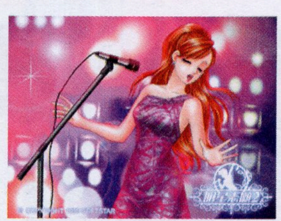
原定於1月尾發售的「烈風傳」，現改為2月19日才推出，其官方理由是為了增加遊戲的完成度，實在令人萬分期待！(積奇)

新倚天終於有新料



還記得在之前的兩期《遊戲誌》裏，筆者曾為大家報導有關《新倚天屠龍記》的資料呢？但當時只是得個知，而沒有其遊戲畫面。現在智冠終於公開其畫面了，不過只是場景畫面，但可以已遊戲將會有多厲害了。(怪傑)

想做明星？



大家是否記得在多年前曾經有一個風靡一時的養成遊戲「明星志願」呢？因為大宇資訊剛剛公佈現在已正在這遊戲的第二集。這一次，玩者將不會再扮演想經理人，而是人人皆羨慕的超級明星，如想知其遊戲的詳細佈導請看下期《遊戲誌》。(怪傑)

Edios染指一級方程式？！

Edios Interactive宣佈已經與日本的Video System達成了三年的協議，當中Edios Interactive將會負責代理Video System製作的一級方程式賽車遊戲，而範圍則包括PlayStation及PC；至於Nintendo 64卻不列協議之內。

由於Video System取得了FIA的認可，因此其一級方程式作品中的車隊及車手，均能以真實姓名出場。預料最新一級方程式賽車PC作品將於今春發售，當中更容許最多12位玩者以network來進行對戰。(Glen)

Sin完又再Sin！！

《Sin》這隻DOOM式動作遊戲相信大家一定不會陌生，而且其製造商Activision將會宣佈為《Sin》推出加強版本，名為：《Sin Mission Pack: Wages of Sin》。在這個加強本中，除了增加一些新版圖及武器之外，更重要的是此版本更可以修正原來版本的Bugs！(非常重要)預料此版本將會於今年2月推出，而售價則暫定為US$29.95。(Glen)

微軟再度瘋狂？！

Microsoft宣佈繼《Monster Truck Madness》及《Motorcross Madness》兩隻瘋狂賽車遊戲後，將會推出此系列的最新作品：《Midtown Madness》。在《Midtown Madness》中，玩者將可以駕駛10多款車輛於美國芝加哥街道上亂衝亂撞，而且更會看見一些芝加哥名勝及遇上交通擠塞等有趣情況。遊戲將會對應網上對戰，預計遊戲暫定於今年夏天推出發售。(Glen)

TEXT：禮服無聊俠

網上軟件雜貨店「裝修推介號」



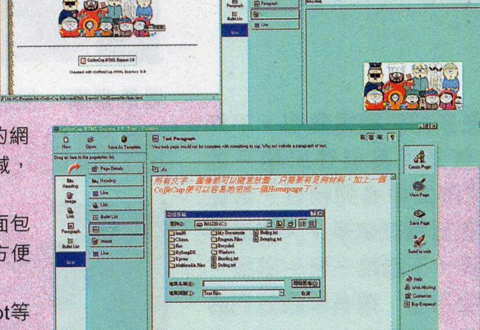
即沖咖啡可以用來做網頁？

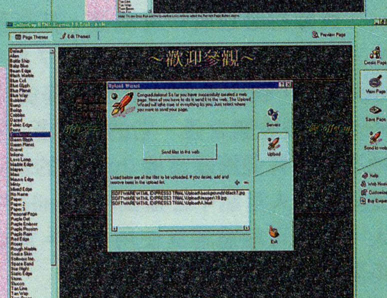
其實《CoffeeCup HTML Express》是一套製作homepage的輔助軟件，只需少許的時間，就可以將一些圖像、文字組合成一個homepage了。

在試用版中提供了「文字」、「圖像」、「連結(links)」和「列點」四個主要功能。首先大家要替自己的網頁訂一個名字，之後就可以將上述的功能選項隨意增減，而且可以照自己喜好排列。

另外，程式提供了一些Themes給大家選擇，裏面包括background、用色等等，還可隨意改動，是十分方便初參與homepage製作的人的一個功能。

由於這是一個適合初用者的軟件，所以Java script等等都欠奉，不過大家仍然可以用這個軟件來理解homepage製作的基本要素，對於日後學習使用更艱深的功能有很大的幫助啊。

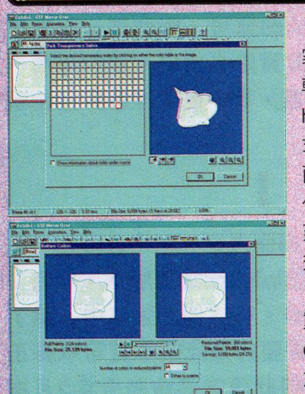


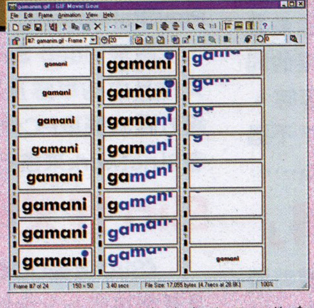


《CoffeeCup HTML Express》

版本：3.0
Revision Date：December 15, 1998
檔案名稱：HTML Express30.zip
檔案大小：2,347,617 bytes
試用版
售價：$20.00 美金
試用日期：15 日
有關網頁：http://www.coffeecup.com
其他版本：Windows NT

《GIF Movie Gear》

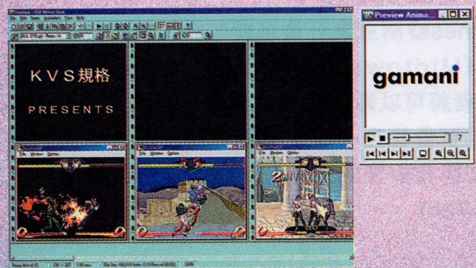




之前為大家介紹了製作比較簡單的homepage的程式，如果配合下面的GIF動畫製作程式，就能做到一些更特別的效果了。

大家去瀏覽別人的家頁時，有沒有發現一些會動的gif圖案呢？其實那些都是由數張甚至數十張GIF 98a格式的圖像組成的，而《GIF Movie Gear》就是用來組合GIF圖像的程式了。

只需要造幾張有連續性的圖片，用《GIF Movie Gear》就可以將它們變成一段短片了。當然，因為是圖像的關係，所以是沒有聲音的。不過大家可以隨意改動每一格(即一張圖片)的內容，例如顯示的時間、是否透明等等，之後還可以先預覽一下出來的效果。除此之外，程式還提供一個減少容量的功能，可以讓大家省下不少的儲存空間哩！



《GIF Movie Gear》

最新版本：2.62
Revision Date: November 29, 1998
檔案名稱：gifmovie.exe
檔案大小：623,233 bytes
試用版
售價：$30.00 美金
試用期：30 日
網頁：http://www.gamani.com
另有 Windows NT 版本

網上抓狂

現在很多瀏覽器都提供了FTP功能，所以經常到FTP抓檔案(即是下載)的舊用者都轉用了不同類形的瀏覽器來代替比複雜的FTP程式。現在就有一個連瀏覽器都不用，可以直接連上FTP server的程式了。

《Internet Neighborhood》會跟Windows的「檔案總管」結合，將FTP的功能加入Windows的「檔案總管」或「網路上的芳鄰」中，Click一下就可以連接到FTP站。檔案可以直接拖到自己的電腦之上來代替下載的指令，簡化了以前的繁複程序。

FTP除了可以抓檔案之外，很多時還可以用作上傳homepage之用，所以有了這個程式，就可以省卻很多時間了。

《Internet Neighborhood》

檔案名稱：in32.exe
檔案大小：1,396KB
網頁：http://www.knowareinc.com/in32.html
其他版本：Windows NT

網頁無差別廣告熱線

因為經濟低迷，生意不景，所以由今期開始網上軟件雜貨店兼營網頁推銷，如果大家看到有好的網頁(最好的例子就是自己寫的那個，嘿嘿……)，不妨用ICQ將網頁的地址和有關料資寄給我吧！

網頁無差別廣告 ICQ：26786447

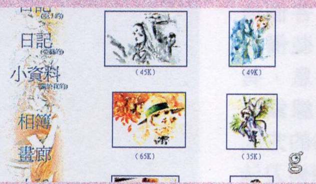
記得將網頁的地址、內容、作者資料寫清楚啊～^_^(最好是五十字以內)

J 的 homepage

http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/9762/diary.html

Cosplayer的網頁，卻沒太多的Cosplay相片，反而有一些美樹本晴彥的圖象可供下載啊～





@怪獸新聞．人形供養

http://finearts.nia.edu.tw/~b8421030/index.htm

各位對懷舊玩具如超合金有興趣的讀者可以到這裏看看，除了可以找到有關資料外，還可以買賣二手玩具。





Laura's Midi Heavn

http://laurasmidiheaven.simplenet.com/

不用多說，這的確是一個Midi愛好者的「天堂」，連遊戲音樂的Midi也可供下載。





Welcome to Lucky Rabiy!!幸運兔

http://comic.zone.com.tw/mikeypan/myroom.htm

這個以兔為主題的網頁，但是裏面有的不只是兔子，還有很多種類的Screen Saver、Wallpaper等等可供下載。



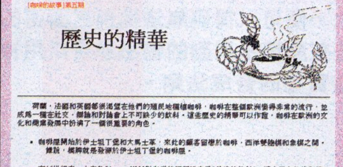


伊是咖啡網頁

http://www.coffee.com.tw/index1.html

一個介紹咖啡的網頁，還有咖啡的沖調方法、故事、歷史等等。好此道者不容錯過。

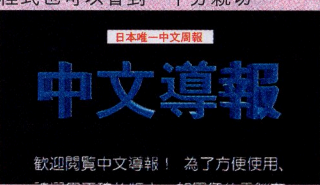


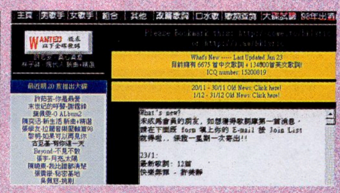


Chinese Preview Weekly Online

http://www.chubun.com/

日本唯一中文週報，有繁體字版本和圖象版本，即使沒有看中文的程式也可以看到，十分親切。

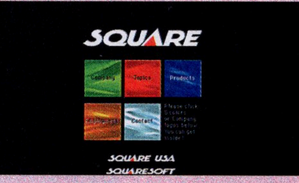


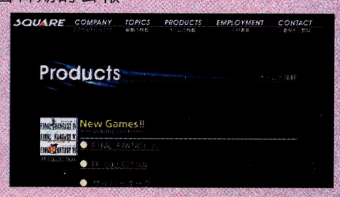


Square 官方網頁

http://www.square.co.jp/index2.html

近來話題作《Final Fantasy VIII》的開發商官方網頁，可以找到角色的介紹等等，還有其他新遊戲的發售日期的公報。

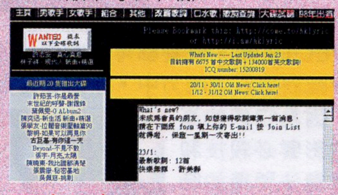


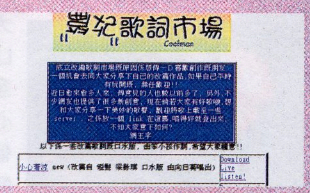


超級中文歌詞庫

http://i.am/hklyric

由一班喜歡填詞及留意娛樂消息的網民所建立的一個網站，還有大堆改編歌詞(當然是正經的)、及作詞者親自開腔演譯自己的作品(有Real Audio版本可以下載)。



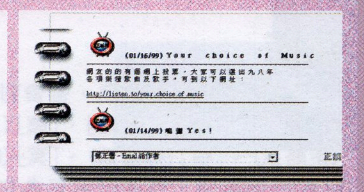


正娛府

http://www.multi-minds.com.hk/ent/

裏面有香港地區唱片評論以及影劇娛樂界八卦新聞，亦有歌曲可以下載。



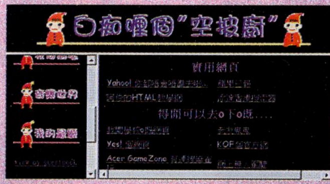


白痴喱 homepage

http://members.xoom.com/Doro88/

有很多流行歌的Midi，亦有一些實用homepage link。是一個頗有心思的hoempage。





Sheep Poe Game

http://netnavi.nikkeibp.co.jp/straysheep

一個用shockwave造的小遊戲，主角是一隻十分可愛的羊。不過要留意，此網頁只顯示日文的。



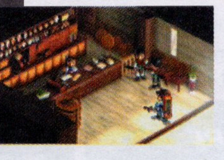


製造商：漢堂國際
發售日：農曆新年
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95

TEXT：怪傑

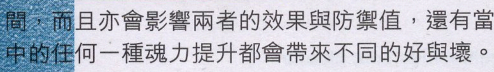
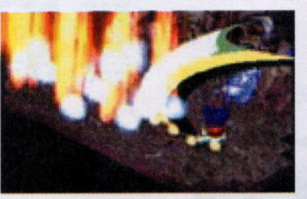
漢堂最新RPG作品？

遊戲進行形式

遊戲進行時，玩者可以自由地來往地圖上的各個地點，進入城鎮中購買裝備和道具，向居民探問消息，有時甚至要得到特定的線索才能讓劇情繼續下去。戰鬥時，會以SLG的方式進行，玩者可以指揮隊中的同伴，以劍術刀法和奇幻法術來對付千奇百怪的敵人。

人物屬性

在《神魔至尊傳》中，人物的基本屬性是膂力、敏捷、靈力、體魄和機運五個，這些都是表層的能力。除此之外，每個角色都依照其「魂魄」的傾向而分成「迅」、「烈」、「神」、「魔」、「魂」五大魂力。當角色LEVEL UP時，玩者都可以將增加的三點魂力任意分配到這五項魂力中。不過在分配時玩者要小心，因為它們的高低會影響必殺技和特殊魔法習得的時間，而且亦會影響兩者的效果與防禦值，還有當中的任何一種魂力提升都會帶來不同的好與壞。

法術

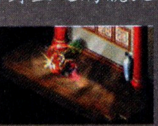



遊戲中的所有角色，都會對法術的六種相性：「天」(雷電系)、「地」、「凜」(火焰系)、「幻」(策略系)、「華」(神聖系)、「冥」(暗黑系)有著不同的對應特性，而遊戲中更會有相生相剋的系統。在遊戲中共有十幾個擁有不同相性的種族，所以在施展全體攻擊魔法時的殺傷力可能會有很大的差距。除了法術外，若干種類的武器和道具亦有類似的效果，甚至有極為特別的甲胄可以改變穿戴者的相性。

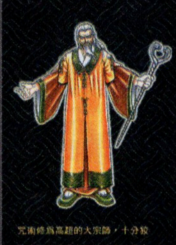
故事



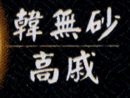

自從萬民的先祖黃帝打倒邪神蚩尤後，敗戰的蚩尤氏族被天帝的神力關入地界幽都，地界之民與人間對立之局就此開始。人間雖然看似回復平靜，但地界通往人間的通道並未完全封閉，於是妖魔煞鬼經常侵擾人間，而遇襲死傷之事亦時有所聞。為了殲滅這些妖魔，養氣練劍之士與通天地密儀的術士，暗中以劍法和咒術妖魔爭戰不休。



咒術師為求術法威力更上一層樓，常有憑藉魔道鬼神之力者，遂有所謂邪派正派之分。正邪兩派雖能共拒妖魔外敵，但卻在私底下互相仇視。其中尤以邪派之尊「四象門」和各劍派之爭最為激烈，因此妖魔之禍未去，各派正邪之爭卻已展開，加上數千年入主天頂一次的凶星—「昊熒」已現其姿，看似平靜的人間已是暗潮洶湧。







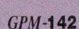


在這場風雨欲來的暗雲之中，一位年輕的天玄門劍士踏上了他的旅程，而他就是本故事的主角—殷劍平。天資聰穎、本性純良的他竟莫名的被師父逐出師門，他只有無奈的帶著滿心惶恐離開了自幼生長於斯的泰山忘劍峰，而他並不知道這將會是改變他與人間命運的歷難之旅。



合成

遊戲中有一個名為「紫金玉鼎」的特殊物品合成系統。這個神妙的小鼎可以將投入的東西煉化為一。將某些特定的奇珍異寶放在紫金玉鼎中煉化，便可以得到無法從別處獲得的法寶。不僅剛才提過的特殊甲胄外，某些在劇情中用到的物品亦可以用神鼎煉化得到，不過玩者之前需要尋找這些寶物的合成法則。



雷峰塔

順塔者生、逆塔者亡？

特色

遊戲的場面有雷峰塔、地下皇陵以及白蟻宮殿，當中共有22層近百個3D拼製的迷宮，以及數十個3D彩繪的獨立場景所構成的冒險舞台。由於角色的動作是由高達數百張3D動畫繪製而成的，所以走路、攻擊、防禦和死亡等動作都極為細緻生動。角色攻擊方面將會有武器技、法術及特殊技等十多項攻擊技能，不過各種技能都需要經過學習才能使用，而當中的法術都具有地、水、火、風、雷五種屬性，而且更會有相生相剋的效果，所以對付不同屬性的敵人就要留意。





自我 LEVEL UP

在玩RPG遊戲時，玩者是否經常都會因為LEVEL不足，需要不斷找尋敵人戰鬥，這樣都浪費了不少時間，而且有點沉悶，所以遊戲中有「練功石像」的設定。玩者只要觸摸石像就可召喚敵人來提升LEVEL之用，但可能有些敵人是十分強悍的，所以要小心一點。

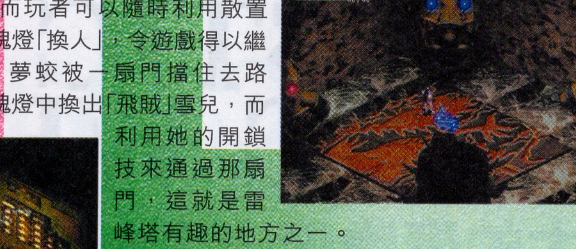






寄魂燈

這是一種散發著神秘光芒的燈火，在冒險中若有同伴加入，他們的魂魄就會暫居於這個寄魂燈之內，而玩者可以隨時利用散置在迷宮四處的寄魂燈「換人」，令遊戲得以繼續發展，例如：夢蛟被一扇門擋住去路時，就需要從寄魂燈中換出「飛賊」雪兒，而利用她的開鎖技來通過那扇門，這就是雷峰塔有趣的地方之一。

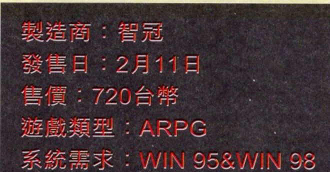


製造商：智冠
發售日：2月11日
售價：720台幣
遊戲類型：ARPG
系統需求：WIN 95&WIN 98

TEXT：怪傑

序

這個遊戲的故事是取自「白蛇傳」，但所描述的並非許仙與白素貞的故事，而是白素貞被法海鎮伏在雷峰塔下的十五年後，許、白兩人的兒子─許夢蛟隻身勇闖雷峰救母的傳說。遊戲的最終目的是獲取四件神器來將雷峰塔的最終守護者打倒，並救出白娘娘，不過在過程中則需要打倒擁有四件神器的「四柱天王」，以及解破「奇門八陣」和無數謎題。





召喚獸

在RPG遊戲中，召喚獸當然是不可缺少原素之一啦！不過他們並不像其他遊戲那樣使用召喚魔法便可以，因為遊戲的召喚獸平時會寄居於石敢當像之中。玩者只要得到控制他們的力量，就能將石像中召喚出來，而成為玩者的小小跟班。



奇門八陣

遊戲中的奇門八陣就是五行迷陣、九星定位陣、混元武斗陣、五鬼秘門陣、寶迷陣、裏鬼殺陣、兩儀殺陣以及無間迷陣，當然除了這八陣之外，還有重重的機關和謎題，等著玩者挑戰啦！



戰士之決斷 COMBAT FORCE

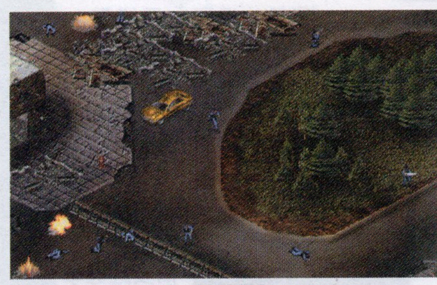
KOEI新作登場！！

製造商：KOEI
發售日：3月下旬
售價：12800日圓
遊戲類型：SLG
系統需求：Win 95／98

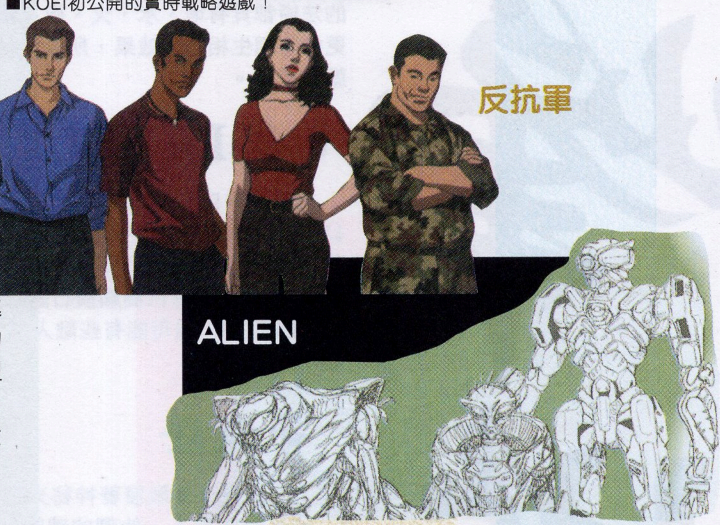
文：積奇

前言

以《信長之野望》和《三國誌》系列等回合制SLG聞名的KOEI，終於推出其初次製作的實時戰略SLG了！遊戲名為《戰士之決斷Combat Force》，以近未來的地球為舞台，由於世界正受到異形的迫害，一班勇敢的青少年便決定為地球而戰，把外敵趕走！角色們的設計由電影《PERFECT BLUE》的監督今敏先生負責，而機械設計則由村田護郎擔任，這麼豪華的製作陣容，實在令人十分期待啊！



■KOEI初公開的實時戰略遊戲！



遊戲系統

之前提到，遊戲將會採用實時形式進行，而戰鬥方面亦會分為反抗軍戰和軍隊戰兩種。反抗軍戰會以個人為單位進行，以都市的解放為大前題而戰。而軍隊戰便是以異形們的大型宇宙船所占據的基地為目標，利用戰車和戰鬥機等大型兵器來戰鬥。而各個部隊的進軍路線也是在戰前的Config中設定，遊戲內各部隊的兵器，比如M16來福槍等也是在現實生活中看到的，當然異形們所使用的架空兵器亦十分多啊！

MYSTIC WEAVER

MYSTIC WEAVER

文：積奇

做個偉大的魔物使！！

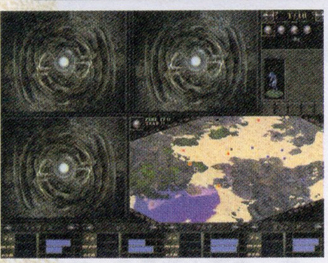
製造商：C'S WARE
發售日：1月22日
售價：6800日圓
遊戲類型：SRPG
系統需求：Win 95／98

前言

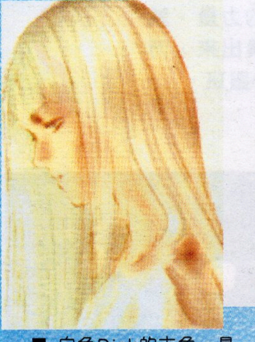
C'S WARE所出品的遊戲，除了吸引一眾喜愛18禁遊戲的Fans外，其主觀視點的變更，比如《EVE The Lost One》等所得到的評價亦十分高。而這次介紹的，卻是一隻非18禁遊戲，其名字便是《Mystic Weaver》！遊戲會是黑色Disk和白色Disk雙cd推出，除了不同Disk有不同主角外，它們的故事會有著甚麼關連嗎！？

遊戲內容

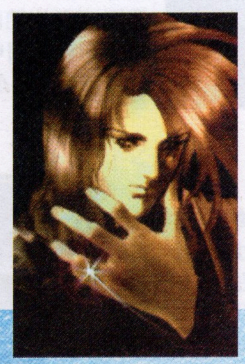
遊戲的舞台將會是一個渾合了正義和邪惡的世界，而玩者扮演的，便是一名可以自由使喚在這個世界內生息的魔物「利巴」的魔物使。把眼前的敵人，野生化的魔物打低便是遊戲的目的。除了自身喚出來的魔物外，亦可從戰鬥中捕捉其他魔物，亦可以利用手頭上的部件來強化自己的魔物，助它們成長，遊戲內魔物的種類更是高達100種以上的啊！配合一些特別的道具，製作出一隻完全屬於你自己的魔物吧！



■遊戲的版圖十分大。



■白色Disk的主角，是一名充滿正義感的少女。



■黑色Disk的主角，是一名為了勝利不擇手段的人。



■遊戲內的魔物種類有過百種。



■利用手上的道具來製造出自己獨有的魔物

戰女神

神族的命運在我手！

神族的命運在我手！

製成商：EUSILIY
發售日：1月29日
售價：8800日圓
遊戲類型：AVG／18禁
系統需求：Win 95／98

STORY

由各個不同的神話加上夢幻世界的組合，便是遊戲的最大特色！主角「西利加」因為背上「殺神」的罪名，被一眾神敵視。另外對於信神的特定人物，神便會給與他「神格」，由於西利加是因為殺了神才取得神格，這樣的一個人在遊戲內怎樣生存呢！？故事亦由這裡開始，西利加在一次戰事裡失去了大部份的力量，為了取回迦些力量，他便在田舍裡療養，可是卻因而掉進王族的失中事件當中！



文：積奇

戰女神的系統

戰鬥

和一般使用回合制的戰鬥不同，亦不是採用真實時間制，遊戲將會以細分化的時間為單位，亦即是如角色本身速度高的話，他的攻擊次數便會相對較多。



移動

迷宮等地方的探索，會採用斜向視點，使人一目了然。



會話

由於在村莊等地方的移動是以圖片表達的，會話方面亦會以AVG形式進行。

人物介紹



殺神之使徒…修莉

西利加的忠心僕人，會把自己所有奉獻給主人，十分溫柔。

白地龍騎士團…莉巴

率領3000騎兵團的團長，劍術和魔法也是十分精湛，深得部下擁戴。

戰國美少女繪卷 斬空！！～春風之章～

文：積奇

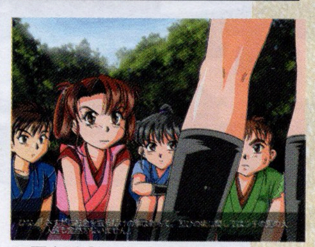
少女們抬頭吧！

戰国美少女絵巻
空を斬る!!
～春風の章～

製造商：TGL
發售日：4月下旬
售價：8800日圓
遊戲類型：RPG
系統需求：Win 95／98

前言

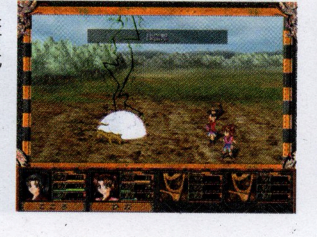
在戰國時代冒險，以戰國時代的美少女們為題材，繼上集「斬空」後，這次將會以「～春風之章～」為副題推出第二集！故事會以前作的3年後為舞台，而主角「緋奈」正是為了成為前作的主角「心」的入室弟子而離鄉別井，就是在她們開始修練的半年後，事件便發生了……。



■正在聽「心」在教授忍術的「緋奈」，看樣子十分認真。

美麗的畫面

和前作相比，這個「春風之章」在各方亦會Power Up。當中在畫面方面的用色數量更由前作的256色變成High Colour，加上在視窗畫面和戰鬥時使用了半透明效果，絕對是十分出色。另外遊戲進行時亦會有大量插畫插入，令人玩起來更投入。



■魔法的使用十分華麗。

戰鬥方面

戰鬥方面將會加入大量特別效果和聲音配合，比如煙塵和雨景等，而且不同人物其動作亦不同，加上聲優們的配合，戰鬥方面將會更加熱鬧！



■遊戲內會有大量插畫出現。



■在野外奔走時會出現煙塵的啊！



■成為入室弟子。

By: Agent X

A-1 0 Warthog

製造商：Jane's Combat Simulations
發售日：99年春
遊戲性質：SLG
系統要求：Windows 95/98, 3D Accelerate Display Card, CD-ROM

坦克之剋星－A-1 0

由Jane's Combat Simulations所製作的《AH-64D Longbow》系列遊戲，相信大家一定不會陌生。這間一向以極真實的軍事戰爭模擬遊戲而著名的公司，將會推出新一款的軍事模擬遊戲－《A-10 Warthog》。如果各位想一試駕駛A-10戰機滋味的話，便一定不可錯過這隻遊戲了！

簡介

A-10對地攻擊機生產於1975年，並以作為支援地上部隊攻擊之用。A-10的設計主要是能夠於低速及高度下，攻擊敵方的地面部隊及設施。因此，A-10的航程及載運彈藥的數量均較其他戰機為高。在海灣戰事中，A-10便發揮出驚人的對地攻擊能力，堪稱為坦克的剋星。







A-10 基本資料：

型號：A-10－空中支援；OA-10－偵察
製造商：Fairchild Republic Co.
服役日期：1976年3月
機長：16.16 m
機身高度：4.42 m
翼幅：17.42 m
推進器：2組由通用電氣(General Electric)所製的TF34-GE-100 Turbofans
速度：0.56馬赫
造價：US $ 8.8 million

在《A-10 Warthog》中，遊戲將會模擬A-10機艙設計及戰鬥環境，予大家一種真正於戰場上作戰的感覺。至於遊戲模式方面，則分為以下幾項：

CAMPAIGN－在劇本模式中，又分為a.「Ramp Up style campaign」及b.「Advenced style campaign」二種。「Ramp Up style campaign」主要是讓大家體驗一下駕駛A-10來執行各式各樣任務的感覺。至於「Advenced style campaign」則參考真實的戰爭情況而模擬出來的任務，故此難度將會和真正駕駛著A-10去執行任務的情況差不多。

SINGLE MISSIONS－在單項任務中，玩者可以自由選擇參與各式各樣的作戰，包括：攻擊－摧毀敵坦克及地上目標；護航－保護我方戰機；防衛－保護我方地面部隊；SEAD(Suppression Enemy Air Defense)－破壞敵方的防空設施。

INSTANT ACTION－即時參與攻擊任務，效果如QUICK START。

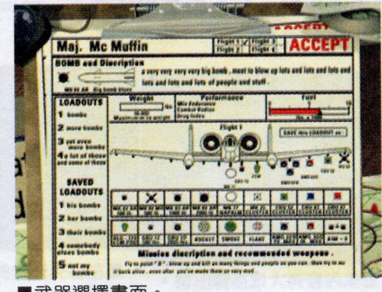
TRAINING MISSIONS－訓練大家如果駕駛A-10及各種戰鬥方法



■和真實的A-10同樣使用了Heads-Up Display(HUD)。



■地圖及情報畫面。



■武器選擇畫面。

配合3D加速卡

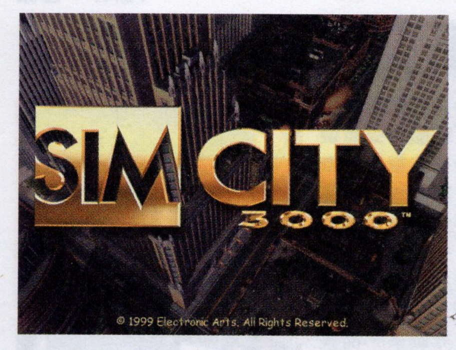
《A-10 Warthog》同樣是配合了現時流行的3D加速卡，因此在遊戲中玩者將會看見一些非常精彩的背景，如閃電及各種天氣變化。另外，遊戲亦參考了真實的地形狀況及各種建物，務求令遊戲更為迫真。



多人對戰

《A-10 Warthog》中同樣設定了「Deathmatch」及「Cooperative」模式，而大家只要利用IPX network及Internet，便可以容許最多8名玩者來進行同時通訊對戰。





製造商：MAXIS
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 166 or highter, Windows 95/98, 32MB RAM, 150MB free HD space, 4x CD-ROM, 2MB Video Card, Direct X compatible Sound Card

市長辛勞日記～！

祈望已久、望穿秋水的《SIMCITY 3000》很快就同大家見面，和前作《SIMCITY 2000》比較；今次《SIMCITY 3000》無論在畫面及建築物設計方面，均更為細緻和簡單，加上Colourful的畫面設計，予人一種親切而又大眾化的感覺。

遊戲模式

模式方面，主要分爲：

「Starter Town」－遊戲將會預先設置了一些建築物及基本設施，而玩者則只要繼續管理及開發城市便可。

「Start New City」－玩者首先會進入地形設計畫面，當中玩者是可以自行創造及更改地圖的地形。之後，玩者便需要由頭做起，發展出一個由自己所構思的理想城市來。

「Real City Terrain」－在此模式中，將會設有世界各地的真實地形，如中國香港、美國芝加哥、英國倫敦等等，而玩者則同樣需要由零開始。究竟你能否做出一個如香港那麼繁榮的大都市呢？

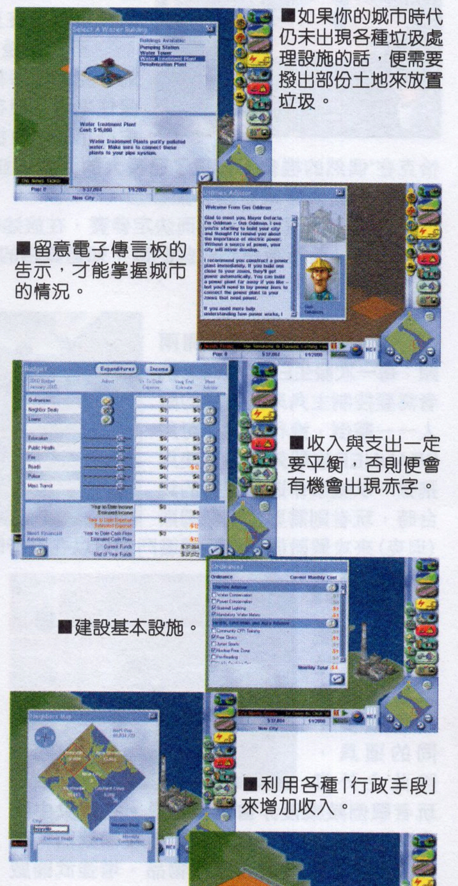

■遊戲模式。
■在「Real City Terrain」中，設有香港的地形予玩者選擇。
■難度及各項設定。
■進入遊戲時，會有“貼示”提供。

和前作有何分別？

如果大家都是參與「Start New City」模式的話，首先自然是需要開設一所發電廠，基本上發電廠的種類和《SIMCITY 2000》差不多，都是應因時代而出現不同的種類予玩者選擇。

之後，玩者便可以建設輸電及供水系統，以及各種地域用途。不過，玩者有一點要留意：在《SIMCITY 3000》中，如果各種垃圾處理設施(Garbage Disposal)仍未出現，則玩者是需要劃出一些地區作為垃圾堆田區(Landfill)。否則，滿地垃圾的城市，還會有人居住嗎？

此外，玩者亦應常常留意於畫面下方的電子傳言板，因為任何有關城市的消息都會透過這裡顯示出來，而一些傳言更可以進入讓玩者作詳細的參考。當然，身為市長的你，除了管理自己的城市外，有時更需要與鄰近城市進行各種交易活動，如提供或購買電力和食水等等。


■如果你的城市時代仍未出現各種垃圾處理設施的話，便需要撥出部份土地來放置垃圾。
■留意電子傳言板的告示，才能掌握城市的情況。
■收入與支出一定要平衡，否則便會有機會出現赤字。
■建設基本設施。
■利用各種「行政手段」來增加收入。
■參考其他城市的人口情況，甚至可以與鄰近城市聯繫起來。

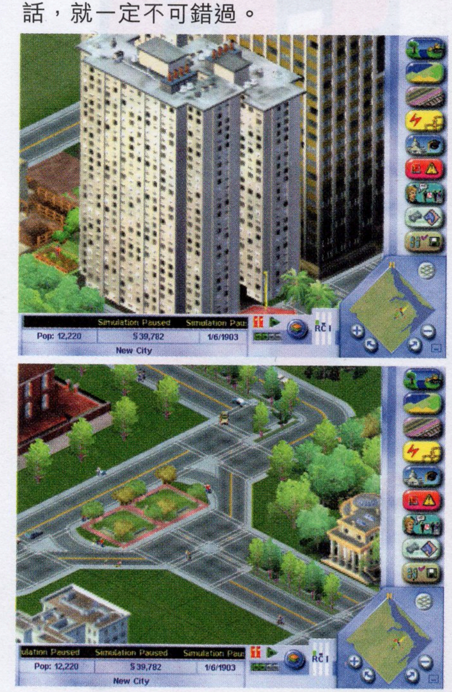
著名建築物作點綴

在每個城市中，玩者可以在「Landmark」中，選擇最多10幢著名建築物來擺放於城市。當然，可選擇的著名建築物十分之多，如香港中銀大廈、美國帝國大廈、法國艾菲爾鐵塔等等。此外，日後在Electronic Arts的網址中將會提供更多的建築物，予大家作Download之用。


■中銀大廈。

玩過之後……

毫無疑問，《SIMCITY 3000》的圖像設計及系統等等，都變得更為細緻及簡單。尤其是當你看見一幢高樓大廈聳立於由自己所創造的城市時，那份心情的確是無法形容。此外，當大家Zoom In時，除了會見車水馬龍的街道外，更有一些行人於街上做出不同的行為。惟可以筆者部電腦的機能所限，因而出現了“起pixel”的情況。不過，只要你是《SIMCITY》擁戴者的話，就一定不可錯過。



TEXT：怪傑

世界命掌握在力奇之手！

機甲戰士
HAMOS
THE GREEN CHARIOT

製造商：旭日亞
發售日：發售中
售價：780台幣
遊戲類型：ARPG
系統需求：CWIN 95





《機甲戰士》這個遊戲原來是改編至一套在韓國大受歡迎的動畫，而其動畫亦曾經打進了日本市場，可想而知它有多少歡迎了。由於主角為了幫助孤兒院，參加了一個尋找水晶的比賽，而這樣主角亦開始改變他一生的旅程。

曾被譽為銀河之鑽的泰拉星，因人類的世界戰爭，而失去了它原本的光輝,變成了一個荒涼的星球。現在，星球已被污染，機械文明全面被瓦解，人民的生活也退化到百件前的水準。中央政府失去威力，使得泰拉星變成強盜大盛的陰暗世界。

此時，泰拉最有成就的海林及恰克博士，為了拯救泰拉而進行研究。終於發現神秘水晶竟然是可以讓泰拉回復原本的綠色星球的夢幻彩虹系統的一部份，而要啟動夢幻彩虹系統必須有七顆水晶的。

之後，海林博士獨自研究出可以找到七顆水晶的方法，而恰克博士的內心漸漸產生想利用夢幻彩虹系統的力量來征服世界，並且開始擴張仔的勢力。海林知道這件事後，就把水晶探索器藏在克普的腦部，並且完成了機甲戰士傑姆斯。

不久之後，海林博士被恰克的部下所殺害。幸好在此之前，克普把海林博士的孫子力奇和傑姆斯逃出了研究所而得以保住生命。但在逃走中途，克普的腦部受到了某種物質撞擊而忘掉了腦中有探索器的事和部份記憶。經過了十多件的歲月，恰克在'偶然的機會下發現了已長大的力奇，並深信他一定會有方法找到那些水晶，因此舉辦了尋找水晶大賽來引誘力加參加。

力奇為了幫助孤兒院而決定參賽，在旅途中認識了神秘少女一寶林。克普偶然地發現了第一顆水晶，而漸漸想起一些記憶。知道真相的力奇將所有找到後，使與恰克開始一場大戰。

戰鬥

這遊戲的戰鬥會分開兩類：每一次發生EVENT時，玩者需要控制主角來將可惡的敵人一一擊倒，進行時除了可用SPANNER攻擊外，更可使用飛彈。以城市作遊戲進行的舞台時，玩者則需要控制傑姆斯(坦克)來攻擊敵機。這兩類戰鬥都可以在進行時獲得ITEM。





ITEM



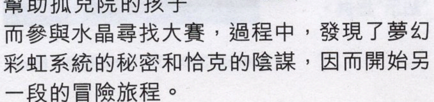
在遊戲進行時，地上經常都會出現很多不同的道具，除此之外當玩者擊倒敵機後亦會出現道具。在道具中將會有不同用途的道具，例如有攻擊武器、回復用品、可以換取金錢的物品、增強武器威力和防禦力的提升用品。

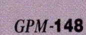
玩過之後……

這遊戲雖然是由一套名動畫改編而成，但筆者不覺得這是一個好玩的遊戲，因為遊戲中主要的戰鬥進行實在太慢，再加上遊戲中的3D人物差勁，真的令到筆者感到疲累。

力奇：13歲

海林博士的孫子，是個愛護正義的熱血男孩。與海林博士的遺產克普一起生活，改造了傑姆斯為運輸工。仔的專長是維修機械。一天，他為了幫助孤兒院的孩子而參與水晶尋找大賽，過程中，發現了夢幻彩虹系統的秘密和恰克的陰謀，因而開始另一段的冒險旅程。

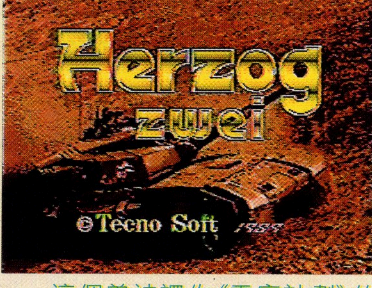






舊機經典遊戲

Present by：「懷惱24架坦克一齊衝向敵基地的」山寺良牙



Herzog Zwei

© Tecno Soft 1989

發售日：1989年
機種：SEGA Mega Drive
遊戲類型：實時戰略Simulation

這個曾被譯作《雷庭計劃》的遊戲，可說是Mega Drive史上一隻十分出名的實時戰略Simulation遊戲，亦可說是唯一的一隻。今期「舊機經典遊戲」便會介紹這隻屬「元祖級」的實時戰略Simulation遊戲。

Basic Rule ——

遊戲玩法基本上十分簡單，就是在一個固定的版圖內，利用自軍可生產的兵器去攻擊敵方，而最終目的就是「擊毀」敵方的總司令部。聽上去好像十分簡單，但實際玩上來是需有強大的戰略技術才能取勝，特別是在2P時便更加厲害。

遊戲特色——



本遊戲的特色，當然就是採用了實時制，在玩者正在工作或進行某種行動時，敵方也會同時行動，所以玩者必需有高速的反應、明確的決斷，這就是實時制遊戲好玩之處。另外她亦廢除了一般戰略遊戲中「一格格」的「HEX系統」，以一件件如：戰車、步兵、補給車等……作為一個部隊，而所有部隊數目均以1作單位，部隊方面亦不是一格格的，她是會根玩者在製造時或製造後所給與的指令是行事，玩者基本是不能直接指揮的。

至於玩者直接指揮的，就只有一架叫作「司令機」的戰機，她在每個版圖上只有兩架，一架是自軍的、另一架是敵方的，基本上她是自軍的重心，任何決策包括：自軍部隊的命令、作為運輸部隊、製造武器等……均是由此機負責，此外，該機亦可隨時變成陸上部隊去作支援火力之用，基本上除了水上及不能直接攻擊敵方司令部之外，該司令機在遊戲中可說是「萬能機種」。

Battle Field ——



Abgrund：在山峽及谷間作戰，由於地圖上中間被深谷及河川隔開，而版圖中是沒有任何橋般的設備出現的（除了藍軍方基地前），所以「司令機」的運輸機作用便十分大。



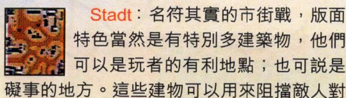
Vulkan：在一個火熱的地帶作戰，地圖上也有不少的地方有溶岩出現，當兵器走上去這些溶岩處是必死無爽的，所以司公機的運輸功能亦得好好發揮。



Loch：一個像迷宮般的礦洞版面，版面中有十分多的礦山隔著，除了司令機以外，沒有任何一件兵器能通過這些礦山，所以司令機作運輸機將部隊運過山攻擊敵人及佔領敵基地是重要的技巧。



Strand：別論其他地方，各位一看便知所有基地以至敵司令部均是在海島上，以無論攻擊任何及佔領敵基地均需由司令機運部過去佔領或攻擊，另外本版面首次出現的戰鬥艇（船）亦能發揮十分大的作用。



Stadt：名符其實的市街戰，版面特色當然是有特別多建築物，他們可以是玩者的有利地點；也可說是礙事的地方。這些建物可以用來阻擋敵人對自軍武器的炮火攻擊；當然亦能阻擋自軍對敵軍武器的攻擊，所以利用這些障害物是本版圖的一大戰略。



Eisfrei：在冰天雪地的地方作戰，好像沒有甚麼影響，其實不然，有滑滑的冰面上，會令到部隊的移動力有一定影響，在冰天雪地駕車也會滑滑的；而海上的三個冰島是一定要運兵器上去佔領的。



Waldung：是在叢林的戰事，版圖的外圍是被重重的森林小丘圍著，兵器是不能直接通過的（司令機除外），所以亦要靠司令機；另外版圖中間的沼澤雖然兵器能直接通過，可是亦會大大地影響該兵器的移動力。



Oase：放在湖旁的基地是絕對危險的，既然如此，亦可好好利用戰鬥艇的特殊性能。

Weapon ——

雖然遊戲中出場的兵器不多，但足以應付任何大小情況，現簡略介紹一下遊戲中出場的兵器。

INFANTRY 500G 基本中的基本，遊戲中只有他才能佔領基地，攻擊力極低而移動力慢。

FWA 950G 可說是戰鬥步兵，移動速度奇高是他的特色，不過相對攻擊力亦與步兵差不多。

AMR-S1D 1300G 裝甲車的一種，移動速度及攻擊的屬中規中矩。

TAX-S2 3200G 遊戲中的坦克車，移動力比較慢，不過其防禦的及攻擊力則奇高。

SAM-42 4300G 遊戲中的自走導彈發射台，他只會對敵方司令機攻擊，而且攻擊力奇高，只要在基地附近放一堆這種發射台的話，敵方司令機根本不能踏入半步；不過他亦對其他兵器沒有任何攻擊力。

SUPPLY 1500G 遊戲中唯一的補給車，如果司令機沒有餘暇理會補給方面工作的話，大可利用他。

GRM-34A 15000G 遊戲中的固定炮台，除了有雙發炮外，亦可發射導彈，攻擊高屬高，不過費用極貴，而且防禦力亦不算高，不過總比裝甲車高。

ST-57U 3400G 遊戲中唯一的戰鬥艇，移動力差不多與步兵同級，攻擊力亦屬一般，不過最大利用點，就是他是唯一在遊戲中能在水上行駕的兵器。

Order ——

遊戲中每件兵器主要就是由玩者製造時所給與的指令而行事的，不過這些指令亦需要錢買的，現解釋一下指令內容。

BDF-1SD 100G 站在原地動力不動，當有敵人進入射程範圍內才開火攻擊。

AF-001A 500G 在一定範圍中環狀移動，敵人進入射程範圍內便開火攻擊，不過小心兵器會因「沒油」而不能移動。

AT-101 1500G 向離現在最近的敵方基地前進，若中途遇到敵人的話便以攻擊敵人為優先。

DF-F02A 1000G 基本是站在原地，若敵人來襲便會衝上前攻擊，擊倒敵人後便會回到原來的位置。

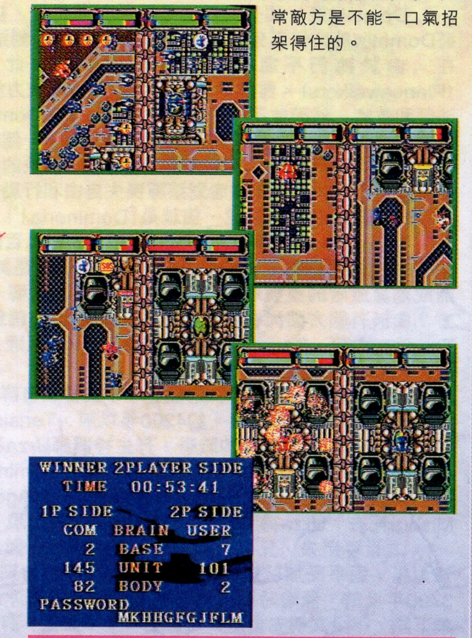
AT-101H 1000G 向離現在最近的敵方基地前進，若中途遇到敵人的話，則不作理會直接向基地前進。

BA-001C 3500G 攻擊敵人的司令部（基地）

PW-SS1B 500G 補給車專用的補給指令

取勝秘笈——
（以下只對電腦才有效）

基本上每一版敵方決定想佔領該處後，便會「無限地」向該基地進攻，只要玩者注意到敵方想進攻擊基地，之後再向該基地放駐重兵，特別是駐多些導彈發射台及坦克（駐些炮台亦未嘗不可），令到敵司令機不能踏入半步；當防守工作完成後，便以繞路的方式，逐步佔領其他敵人的基地。接著佔領離敵司令部最接近的基地（當然不要被敵人發覺），再在該處駐進中等的兵力，之後再利用「司令機」去消滅敵司令部的一些兵力；最後就是製造一批坦克車，先用「BDF-1SD」指令將他們集合在一起，之後再儲定一大筆錢（不過通常那時已是十分有錢），一口氣將多架坦克的指令轉成「BA-001C」，當一大批坦克車走到司令部攻擊時，通常敵方是不能一口氣招架得住的。

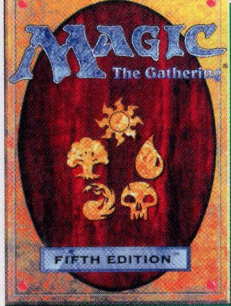


（不過留意的是每一方的最大武器擁有數目是「50」，所以要小心部署。）

桌上遊戲研究室 第一講

註：文中所載大部份中譯名詞皆依據「Magic: the Gathering」中文版本《魔法風雲會》。

文：星旅者仁魂(Planeswalker Yanwin)



你可能聽過《Magic: the Gathering》或者《魔法風雲會》這些名字，又可能知道它是一種紙牌遊戲，甚至在某些地方看到有些人以快速的手法，把印有圖案的紙牌轉來轉去，放左置右，你可能好想知道其實這是怎麼樣的遊戲。來罷！一起進入變化無窮的世界！

傳奇的誕生

《Magic: the Gathering》的出現，創立了名為「Collectible Card Game(簡稱CCG)」的遊戲種類，中文譯名大概是收集性紙牌遊戲。簡單來說，大家要在數以百計的紙牌，組合成一副套牌，然後以這副套牌把對手打敗，而這些紙牌都有不同的價值(價錢)，可以自由對換。

1982年，Richard Garfield把自己的一些遊戲概念，設計出名為「Five Magics」的紙牌遊戲，十年後接觸了一間新成立的遊戲公司——Wizards of the Coast，由於公司高層希望推出一些玩者能夠以快極時間來分出勝負的遊戲，故此Richard Garfield便把昔日的「Five Magics」大幅度改良，並在1993年9月推出《Magic: the Gathering》Alpha Limited版本，旋即在美國大受歡迎，其後更遍及世界每一角落，被譯成多國語言版本，好像除中文外，也有日文、法文、德文、意大利文、西班牙文等等。

《Magic》影響之鉅，完全沒法以筆墨來形容。首先是同類型的遊戲如雨後春筍般出現，而且沒有一款是能夠跳出它的框框，例如最近推出GameBoy遊戲漫畫《遊戲王》，當中的卡片遊戲亦是以《Magic》作為骨幹。其次是逐漸被認為體育活動，好像每年八月舉行的世界大賽，ESPN2體育電視台都會進行轉播。說起比賽，稱為「DCI」賽事經已發展成近乎職業賽的階段，設有世界排名，全球各地舉行的認可賽事，年終大賽，甚至是裁判資格審核試制度。此外，還有與美軍合作，推出「Military」，專讓軍人參與。

Dominia之歌

早期《Magic》有個可以說是的缺點，便是只有簡陋的世界觀，並沒有任何故事背景，的確使不少人認為純粹是一種對決，有見及此，Wizards of the Coast兩年前左右成立故事背景發展部門，專門負責這方面的決定，不過至今仍未可以產生明確的世界觀。各位星旅者，一切一切皆處於名為「Dominia」這星系。

Dominia是一個多次元的星系，充滿突變、挑戰及神秘。沒有人知道Dominia是如何誕生？雖然它並不是由神祇創造，但卻有不少神衹存在，由於祂們不繼在星球之間穿梭，故此被統稱為「星旅者」(Planeswalkers)。雖然祂們知道這星系的魔法力結構，也能操縱任何魔法師和生物，然而並不是可以隨心所慾，事關Dominia不繼地作出變幻，星球的位置會有所變動，有時祂們會忽然到達一個完全陌生的行星，要花費不少時間找尋出路，然而有些星球會進行極快的移動，因而可能終生迷失方向。不怕死亡的星旅者對這種喪失自由和行動是十分驚恐，於是四周找尋一個較為穩定的星球，這就是「Dominaria」！

Dominaria意思是「Dominia之歌」，由數以百計的大陸組成，充滿為數不少的文明和種族，而且它與不少星球(甚至是其他宇宙)都有聯繫，漸漸成為星旅者的重要地方，甚至有些稱之為家鄉。至於這星球有甚麼地方？由於有關方面尚在發展世界觀，所以沒法確實知道，暫時有載的是Terisiare大陸、Sarpadia大陸、Stonehaven大陸、Jamuraa大陸的西北面、Rabiah、Ulgrotha等等。

雖然Dominaria有悠久的歷史，不過卻沒有詳細的記載，只有星旅者Taysir記下些少重要事項。約4200年以前，Terisiare大陸發生史稱「兄弟之戰」(Brothers War)的戰爭，孖生神器師Urza和Mishra的可怕鬥爭，雖然使神器得到史無前例的發展，但同時令Dominaria氣象產生結構性破壞，引致日後長達近二千年的「冰河時期」(Ice Age)，至於爭戰的結局是Mishra死去，Urza得勝後失蹤，到現在才再出現。

二百年過去，兄弟之戰的遺禍相繼出現，與此同時，權貴者控制魔法力量，對平民加以奴役，出現了史稱「黑暗時期」(The Dark)的局面。3700年以前，黑暗時期終於過去，但同時標誌冰河時期的來臨，氣溫急劇下降，不少文明完全消失，直至二千年之後，有「叢林女神」之稱的星旅者Freyalise在一次戰鬥中，解除了冰河時期的影響，這可怕的記憶終成過去。

初探專用語

《魔法風雲會》出現不少專用語，基本上每一個都要大家清楚明白其概念，今次先說明大家首要知道的幾個名詞。由於仁魂最初接觸的是原文版本，中文版面世之後，甚少使用，所以在一些名詞的繙譯上，可能出現一些差異，大家應以英文名詞為準，雖則DCI賽事容許使用不同語言版本作賽。

・TAP

中譯「横置」，定義是把卡牌作90度的轉動，這樣做代表運用那卡牌所表明的效果或能力。

・Mana

中譯「魔法力」，這個源自印度的名詞在這遊戲中，是用來施放法術或運用某些能力，其種類大致分有六款——黑、藍、綠、紅、白及無色。

・Mana Pool

取得Mana的方法，通敍是TAP一些名為「地牌」的魔法牌，把魔法力傳送至「Mana Pool」的地方(多數是玩家們的腦袋)，然後再從中取出來施放法術。記住Mana Pool是一處暫存的地方，如果在每一步驟(Phase)之後，仍留有Mana的話，根據名為「Mana Burn」的條例，每一點魔法力都會扣去玩者的一點體力，屬於無色傷朗(Colorless Damage)。暫時只說明至此，跟後是詳細分析魔法牌是甚麼東西來的。

解剖魔法牌

圖中就是一張典型的魔法牌，究竟印上的東西是代表甚麼資料來的呢？

(A) 牌名

讓大家知道那魔法牌的名字罷了！如圖中的是「Shivan Dragon」。

(B) 施放費用

即是大家施放這張魔法牌時，需要多少魔法力，如Shivan Dragon的便是表示需要四個普通魔法力以及兩個紅色魔法力，文章跟後會講述顏色方面的問題。如果大家看完顏色的講述之後，應該明白召喚Shivan Dragon，一定要給予兩個紅色魔法力和四個任何顏色的魔法力，換言之，可以是兩紅三綠一白，又可以是兩紅一黑一藍一無色。

(C) 魔法種類

代表那是甚麼魔法，如Shivan Dragon是召喚龍。《Magic》觳共有九款魔法種類，下一章會再詳述。

(D) 系列標誌

每一系列都有自己的標誌，如果參加DCI比賽時，容易分辨卡牌是否來自合法的系列。

(E) 解釋

書面體的文字是說明魔法牌的能力，正如Shivan Dragon是飛行生物，而如果大家給予一個紅色魔法力的話，它在這回合可以增加一點攻擊力，至於手寫體則是故事或生物的述說。兩種文字並不是一定會在魔法牌中出現。

(F) 畫家名字

只是告訴大家牌中圖畫是誰繪畫罷了！

(G) 攻擊與體質

只有生物牌才會有的兩組數字，左邊代表攻擊力(Power)，右側則是體質(Toughness)。簡單來說(是太過簡單)，生物戰鬥時，是同時作出攻擊和抵擋，攻擊力是扣對手的體質，如果體質不能承受對方攻擊的話，便會死去。不過如果能夠承受攻擊之後，體質會在下回合自動回復，換言之，Shivan Dragon受到三點攻擊之後，便剩下二點體質，不過到了第二回合，它的體質回復至五點。



魔法風雲群英會之初出茅廬

分析手上的武器

仁魂之前說過《Magic》有九款魔法種類，當然各有特點，然而在講解之前，大家要知道兩個名詞——「Spell」(法術)和「Permanent」(永久物)。「Spell」就是地牌以外的魔法牌，並剛剛從玩者手上施放出來；它只能影響場內的魔法牌(即永久物)及玩者，應該容易理解的。

至於「Permanent」就是神器、地牌、生物和結界等類魔法，並且已成功放在場內(Territory)；一個「Spell」必須要成功施放在場內，才是轉化為永久物。看似無拉，可是各位星旅者必須清楚這兩個概念，否則日後進行遊戲時，會十分麻煩的。現在便正式說述魔法種類。



・Artifact（神器）

定義是由魔法製造出來的道具或擁有魔法力量的非生存(Non-living)生物，通常以Artifact和Artifact Creature來分辨。如果非生物神器被TAP的話，無論是甚麼原因，它都會失去效用，除非另有說明。



・Artifact Creature（神器生物）

雖然它是施放，但同時都要遵守生物方面的規定，如召喚衰弱(Summoning sickness)。Artifact Creature即使被TAP，其效用仍在。大家一定要記住另一概念，便是Artifact(包括Artifact Creature)是被施放，而不是被召喚。

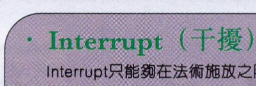


・Enchantment（結界）

共分Global enchantments和Local enchantments兩種。Global enchantments通敘在牌上列有「Enchantment」或「Enchant World」來分辨，能夠影響玩者及永久物，而「Enchant World」只能在場內出現一張，如果有玩者施放一張「Enchant World」，大家必須要捨棄(Bury)場內已有的「Enchant World」。

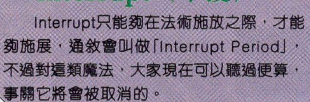
至於Local enchantments只能夠影響所定的目標，但不用理會是否在場內，通常會在牌上列明「Enchant XX」。此外，所有結界都不能成為自身的目標。





・Instant（瞬間）

能夠在玩者或對手回合的任何時間施放，不過之後這張牌便要放離場內。



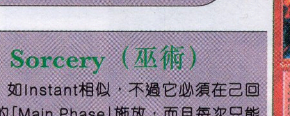
・Interrupt（干擾）

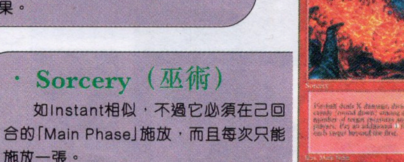
Interrupt只能夠在法術施放之際，才能夠施展，通敘會叫做「Interrupt Period」，不過對這類魔法，大家現在可以聽過便算，事關它將會被取消的。



・Land（地牌）

主要是大家取得魔法力的來源，只能在己回合的「Main Phase」中置放，雖然會產生不同顏色，但它的屬性是無色(Colorless)。此外，也有一些地牌會產生其他效果。





・Sorcery（巫術）

如Instant相似，不過它必須在己回合的「Main Phase」施放，而且每次只能施放一張。



・Summon（召喚）

大部分生物都是由大家召喚出來，同樣必須在己回合的「Main Phase」施放，以及每次只能施放一張。如果它被移離場內，對其影響的魔法效果立刻完結。

・Mana Source（魔法力源）

能夠在需要的時候施放來取得魔法力，基本上用完即棄，不過至今為數極少，暫時只有「Burnt Offering」、「Culling the Weak」、「Dark Ritual」、「Sacrifice」和「Songs of the Damned」。

五色魔法環

《Magic》的魔法牌是以五種顏色來分別，就是黑、藍、綠、紅、白等五色。理所當然，每種顏色的魔法都有獨特元素，而且它們都是互生相剋。好！不如立刻為大家詳細分析一下。



・黑之魔法——

黑魔法的力量來自沼澤，擅於死亡、腐化。不少魔法師朗怕它同時反傷自身，然而又喜歡於當中的殘暴性。黑魔法對傷朗防止(Damage Prevention)，消滅結界、神器以及反擊咒語方面頗為拙劣，不過強於取得資源和阻止對手資源。在賽事中，它擁有十分高的出場率，其剋星為綠和白魔法。



・藍之魔法——

藍魔法是源自島嶼，擅於精神力量。魔法師認為朗他它的幻象和虛假，但喜於操控空氣及水的超乎力量，雖然不能消滅永久物，生物召喚的費用高，可是只有它才能夠自由控制對手的生物，再者藍魔法擁有最多召喚生物，其中最大的優點是它反擊咒語的能力(Fifth Edition之前更甚)，更能逼使對手花費資源來維持場內的永久物。剋星為綠和紅魔法。



・綠之魔法——

綠魔法的力量是因茂盛的森林而得，一如大自然本身，它可同時帶來悠然的能力和暴戾的破壞力。綠魔法缺乏反擊咒語、手牌破壞、飛行生物和消滅生物，然而它的優勢是快速建立各類資源，而且召喚生物費用低，擁有踐踏及狂暴等能力，更難以被殺死，再者綠魔法容易破壞結界及神器，甚至增加生命。其剋星為黑和藍魔法。



・紅之魔法——

紅魔法的源由是來自山川之中的侃熱能量。身為地和火的主宰，紅魔法特別擅於混亂和戰鬥，雖然對付結界方面，有所困窘，但是它卻可直接及完全地摧毀永久物、地、神器，不過運用這魔法的星旅者要小心反噬自身，同時各位新手也要小心面對紅魔法，事關你絕對可以完全招架不及。剋星為藍及白魔法。



・白之魔法——

白魔法是來自尚未開發和遼闊的平原，這類的魔法師特別着重復原和防護，以及戰場上的武士道精神。白魔法幾乎沒有攻擊力，幸而其所屬生物都有結合(Banding)和先攻(First Strike)的能力，對方不單難以攻打，而且有時沒辦法殺死它們。還有白魔法的最大優點是有各色的保護環，而它的剋星為黑和紅魔法。



・其他——

《Magic》也有一種金魔法，通敘都是混合色魔法，這些遠古魔法的威力雖然強大，不過確實難以在實戰中施放。此外，仍有所謂「Colorless」(無色)，通常是指定地牌和神器，然而由於它的定義比較複雜，而且是涉及遊戲的規則，故此今日先就此別過。

結語

由於篇幅問題，以及剛剛受到《Magic》最新系列的資料，會作出結構性的更改，因而今日不會說明它的玩法，如無意外，應該留待下期，不過現在也會簡述一下的。

基本上，每人都有二十點體力和六十張魔法牌，點擲決定次序之後，大家便要TAP地牌取得魔法力，施放法術來攻擊對方，如果某一方沒有體力，抑或是沒有魔法牌抽取，就會輸掉，而遊戲至少要採取三局兩勝制。好！現在仁魂要追上Urza的步伐啊！記住下期絕對有利益給大家。

第三十二回 超級機械人大戰的世界

遊言戲語

by HAJIME少尉

機戰系列的相關漫畫多如繁星，不過都以四格漫畫居多，這次就為大家介紹下其中一些比較突出的作品吧！（不過都不是近期出版的了…… ^_^; ）

日本作品

（FUTABASHA出版，除《超級機械人大戰Comic》定價800日圓外其餘全為1000日圓）

《超級機械人大戰 Comic》

除了開首由石川賢繪畫的「三一萬能俠對新三一萬能俠」之外，還有大量出色的短篇跟四格漫畫系列，其中特別是富士原昌幸以第四次最後一版「火星之決戰」為藍本的「宇宙之星直到永遠」最為經典，不但故事情節與構圖俱佳，結尾的「隆巴納隊全員合照」更可說是前無古人的大膽嘗試（超過70人！！能辨認全部人的都可說是機戰狂好者了！）。



■全員擺起泰坦3的招牌姿勢向最終波士挑釁、集合所有地圖砲配合翼霸、雪霸、泰坦3、森堡3與轟格殊的特攻等名場面

《新超級機械人大戰 Comic》



繼第四次之後，乘PS《新》的發售而推出，整體內容編排與之前大致相同，內容則全部以《新》為藍本。而繼之前的「隆巴納隊全家福」等名場面之後，這次則是合體技（？）「隆巴納隊全員一齊石破天驚拳」……



■隆巴納隊全員石破天驚拳

《超級機械人大戰 F Comic》

這次則是以《F》為主題，不過也因此富士原昌幸只以《F》的最後一版畫成「迫近的風暴」。雖然沒有如之前作品的壯絕（最精采的是鐵甲萬能俠勇救斷線EVA貳號機一段，與及桃樂詩一句「戰爭快些開始吧！」……），不過整體的水準還是相當高。





■將機戰套入校園風格中的漫畫可是愈來愈精彩了！圖為「使徒．再臨」一版

《超級機械人大戰 F 完結篇 Comic》



有F自然就有完結篇。卷首石川賢的真三一萬能俠漫畫固然精彩，壓軸的富士原昌幸以完結篇各個ENDING綜合而成的「TRUST YOU FOREVER」個人覺得更是機戰玩者不可不看的一篇。隆巴納隊與異星人最後不分敵我同時為拯救地球，奮力破壞亞古捷斯一幕猶如電影「馬沙的反擊」末段的名場面般。



■繼人物之後，這次是機體合照，而且是跨三版（Gunbuster、泰坦3與伊狄安由於太大的關係，所以要獨立一版）

香港製造

本地同人誌也有以機戰為題材的作品，除了這次登出的Alpha Comic Studio成員「光管」所創作，兩篇以《魔裝機神》為主題的漫畫之外，印象中超碼有一本機戰小說，一篇以08小隊加入機戰系列為題的漫畫作品，可惜少尉執筆之時始終未能自茫茫書海（腐海？）中尋回，所以抱歉了！



■以黃炎龍為主角的《降龍之煉》



■以安藤正樹為主角的《疾風之劍》

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

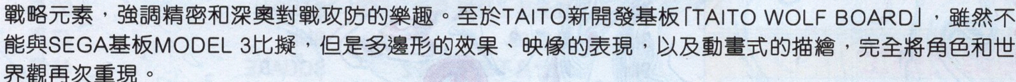


序言

TEXT: KOTARO

經過多月來的介紹以後，屈指一算，拙者原來已經將CAPCOM、SNK、SEGA三間廠商曾推出過的作品介紹得七七八八，雖然「對戰格鬥遊戲世界」一章直到現在還未完結，但是拙者卻想暫時對這題目作個小休止，利用今期有限的版位，從日本業務用權威專門誌《GAMEST》所剛發表的『GAMEST大賞』結果，與大家去研究一下，去年對戰格鬥遊戲一些特殊的現象，從而了解未來一年對戰格鬥遊戲的趨向和指標！

『GAMEST大賞』啟示



《PSYCHIC FORCE 2012》奪魁是意外嗎？



其實很多人也對今次《PSYCHIC FORCE 2012》奪得「BEST對戰格鬥大賞」和「GAMEST大賞」兩個獎項特別感到意外，但是到底是甚麼原因令到大家覺得有不恰當的地方呢？若與去年大賞賽果《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》互相對比，大家立即就會知道兩者能夠取悅玩者的重點是在於角色個性、演出和其獨特的世界觀，也是現在大部份遊戲所乏略的地方。

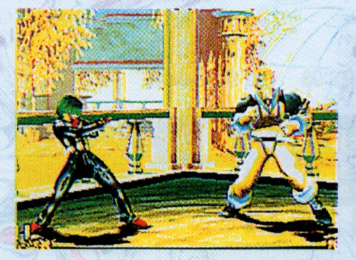
當然不單止演出和世界觀，其實遊戲本身亦有很多非常創新之處，其中以360℃ALL RANGE BATTLE作為對戰形式，能夠帶出普通格鬥遊戲沒有的戰略元素，強調精密和深奧對戰攻防的樂趣。至於TAITO新開發基板「TAITO WOLF BOARD」，雖然不能與SEGA基板MODEL 3比擬，但是多邊形的效果、映像的表現，以及動畫式的描繪，完全將角色和世界觀再次重現。

CAPCOM連續四年獲得『我最喜愛製造商賞』到底表示了甚麼？



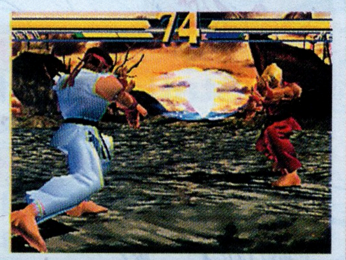


CAPCOM已經連續四年獲得『我最喜愛製造商賞』，也是『GAMEST大賞』舉辦以來首間能夠連續四年奪得賞項的廠商，從而充份証明玩家對其作品的信賴性。雖然截以去年計，CAPCOM製作3D對戰格鬥遊戲方面成績未算突出，但是受歡迎程度對比去年已經有很大的進展。至於平面格鬥方面，CAPCOM亦有製作《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》、《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》等高質素對戰格鬥遊戲。反觀第二位的SNK則略停滯不前，主要因為廠商太過依賴《THE KING OF FIGHTERS》系列，而實際出色的新系列就只有《～幕末浪漫～月華之劍士》，所以才沒有太大的突破。還有SEGA和NAMCO，雖然不乏《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～》與《SOUL CALIBUR》等開拓時代、震撼映像的作品，但是兩者仍主要集中於技術進化方面，相信在不久將來會有更出色的表現。此外，ARIKA亦憑藉旗下重點作品《STREET FIGHTER EX 2》擠身十大位置之內，希望新系列《FIGHTING LAYER》的推出，可以再為ARIKA帶來新的突破。









將來對戰格鬥遊戲的趨向和指標是……

近一年來，對戰格鬥開始有飽和的趨勢，而大作失勢就是最佳的証明，其中除了注重遊戲的系統、操作和平衡性之外，玩者也越來越注重角色本身的世界、演出、故事舞台，以及推動整個戰鬥的軸心，亦是立體對戰格鬥最難克服的一環。隨着SNK和CAPCOM宣布合作，他們到底能否製作出突破常規、衝擊市道的作品呢？這個相信大家也要拭目以待！



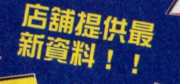
PLAYER'S GAME CHART

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM銷售榜



1st NINTENDO ALL STAR！大亂鬥SMASH BROTHERS



N64／ACT
■任天堂
1月21日發售
5800日圓

2nd 神機世界 EVOLUTION



DREAMCAST／RPG
■STING
1月21日發售
5800日圓

3rd 幕末浪漫第二幕 月華之劍士



NEOGEO／FIG
■SNK
1月26日發售
32000日圓

4th SONIC ADVENTURE



DREAMCAST／ACT
■SEGA
12月23日發售
5800日圓

5th 戰國TURB



DREAMCAST／ARPG
■NEC Home Electronics
1月14日發售
5800日圓

6th SUPER HERO 作戰
PlayStation／RPG
■BANPRESTO　1月28日發售 5800日圓

7th STREET FIGHTER ZERO 3
PlayStation／FIG
■CAPCOM　12月23日發售　5800日圓

8th 薩爾達傳說～時之洋笛～
NINTENDO 64／RPG
■NINTENDO　11月21日發售　6800日圓

9th BASS LANDING
PlayStation／SPT
■ASCII　1月14日發售 6800日圓

10th POCKET MONSTER PICACHU
GAMEBOY／RPG
■任天堂　9月12日發售 3000日圓

HYPER 有腦遊戲榜

1st	SOUTH PARK	ACCLAIM	85票
2nd	少年街霸3	CAPCOM	77票
3rd	THEME AQUARIUM	ELECTRONIC ARTS SQUARE	67票
4th	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	61票
5th	幻想水滸傳2	KONAMI	58票
6th	SONIC ADVENTURE	SEGA	53票
7th	機動戰士高達 馬沙之反擊	BANDAI	50票
8th	拳皇98	SNK	47票
9th	陸行鳥不思議迷宮2	SQUARE	45票
10th	BASS LANDING	ASCII	28票

你最期待的家庭遊戲

1st	(PS) FINAL FANTASY VIII	92票	SQUARE
2nd	(PS) SAGA FRONTIER 2	88票	SQUARE
3rd	(DC) 莎木	76票	SEGA
4th	(PS) 超級機械人大戰F完結編	67票	BANPRESTO
5th	(PS) DRAGON QUEST VII	65票	ENIX
6th	(NGP) NGP格鬥系列 REAL BOUT 2	54票	SNK
7th	(PS) ACE COMBAT 3 electrosphere	50票	NAMCO
8th	(SS) FRIENDS～青春之光輝～	46票	NEC INTERCHANNEL
9th	(N64) ORGE BATTLE 3	45票	QUEST
10th	(PS) THE KING OF FIGHTERS'98	42票	SNK

日本雜誌《FAMILY通》2月5日號，讀者期待榜

統計日期截至2月26日

今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VIII	SQUARE
2	2	DRAGON QUEST VII	ENIX
3	3	SAGA FRONTIER 2	SQUARE
4	4	BIO HARZARD-CODE:Veronica-	CAPCOM
5	6	莎木	SEGA

新城997 有腦事件簿







新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第91期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《VIRTURA FIGHTER 3tb》海報 6名
關德明 Z296 ××× (5)
JORGE HO V061 ××× (8)
CHAN NGOK LAM Z457 ××× (8)
劉鋒濤 Z400 ××× (A)
MAK CHI HANG Z600 ××× (1)
林駿賢 Z645 ××× (7)

《EZ》海報 5名
LOK KAM WAI Z167 ××× (7)
CHAN YING LIT K341 ××× (5)
王凱 K351 ××× (A)
陳錦斌 Z397 ××× (6)
謝嘉健 Z645 ××× (5)

《SONIC ADVENTURE》海報 6名
LUI SAI KEUNG Z437 ××× (2)
LUI LING SIU P005 ××× (6)
郭子樂 Z781 ×××
陳燦偉 G689 ××× (A)
CHUNG KA LOK Z627 ××× (1)
梁子敬 Z520 ××× (3)

《R-4 Ridge Racer Typer》海報 3名
黃志和 Z476 ××× (8)
王子堅 Z332 ××× (2)
羅鴻斌 Z769 ××× (8)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

郭子樂：
「我很希望《拳皇》可以出RPG，因我是一個很喜歡玩RPG的人。」

鄭偉安：
「機動戰士高達 馬沙之反擊太少關數。」

MAK CHI HANG：
「R4這隻Game真是十分正，很有速度感，甩尾效果更是正到發癲，橋底的影亦做得很好。」

凌家傑：
「我覺得《幻想水滸傳II》的質素十分好，希望日後可出多些這類 Game。」

何家輝：
「我覺得AVG遊戲漸漸走向動畫化，就像《任性桃天使》一樣，好似在看卡通，不過這是一件好事，我覺得動畫化的Game很好玩。」

今期獎品

《JULY》海報 5名
《SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP》海報 3名
PS 遊戲《馬沙之反擊》海報 6名
《DOKI DOKI PRETTY LEAGUE 熱血乙女青春記》選手名簿 3名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：2月8日

姓名：________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：__________

地址：______________________________

____

電郵地址：(如適用)______________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：__________ __________ __________

遊戲生產商：__________ __________ __________

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

____

____

____

____

本周遊戲提名(截至1月27日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.鬥龍傳説
□2.櫻大戰　帝擊GRAPH
□3.夢幻模擬戰IV & V Final Edition
□4.ECSAFORM
□5.釣道～溪流．湖編～
□6.超級英雄作戰
□7.Thousand Arms
□8.THEME AQUARIUM
□9.艾莉工作室
□10.BASS LANDING
□11.大運動會GTO
□12.DEEP FREEZE
□13.幻想水滸傳II
□14.EHRGEIZ
□15.機動戰士高達　馬沙之反擊
□16.THE FAMILY RESTAURANT
□17.做吧！遊戲機中心
□18.少年街霸3
□19.大盜伍衛門　綾繁一家的黑影
□20.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
□21.陸行鳥不可思議迷宮2
□22.封神領域
□23.ROOMMATE W
□24.TALES OF PHANTASIA
□25.桃太郎傳説
□26.維新之嵐 幕末志士傳
□27.BLOODY ROAR 2
□28.CINEMA英語會話系列Vol.1
□29.戰鬥昆蟲記
□30.BASS LANDING
□31.去吧！FLY FISHING
□32.SNOBOW KIDS PLUS
□33.CINCADIA
□34.快刀亂麻 雅
□35.神機世界EVOLUTION
□36.戰國TURB
□37.SEVENTH CROSS
□38.SONIC ADVENTURE
□39.俄羅斯方塊4D.
□40.J LEAGUE TACTIS SOCCER
□41.NINTENDO ALL STAR大亂鬥
□42.KING HILL 64～EXTREME SNOW BOARDING
□43.F-1世界格蘭披治
□44.MARIO PARTY
□45.STAR WARS ROGUE SQUADRON
□46.SOUTH PARK
□47.大盜伍衛門 道中妖怪多籮籮
□48.TUROK 2
□49.幕末浪漫 月華之劍士2
□50.拳皇'98
□51.其他：__________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

新 GAME 時間表

PlayStation

一月

1月28日	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800 日圓	SLG
	GUGU TROPS	ENIX	5800 日圓	SLG
	釣道~溪流•湖編~	OZ CLUB	5800 日圓	SLG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800 日圓	ACT
	神氣十足組 3~感覺 BETTER~	講談社	4300 日圓	PUZ
	IS INTERNATIONAL SECTION	SQUARE	5800 日圓	STG
	CLICK MEDIC	SME	5800 日圓	TAB
	SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點	TUNE SOFT	5800 日圓	AVG
	Palor! PRO 5 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200 日圓	SLG
	BLOODY ROAR 2-BRINGER OF THE NEW AGE-	HUSON	5800 日圓	FIG
	DIGIMON WORLD	BANDAI	5800 日圓	SLG
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800 日圓	SRPG
	SUPER HERO 作戰	BANPRESTO	6800 日圓	RPG
	北電子 VIRTUA PACHINSLOT	MAP JAPAN	6800 日圓	TAB
	LANGRISSER IV & V FINAL EDITION	MASIYA	6800 日圓	SLG
	PACHINSLOT 帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	TAB
	REFRAIN LOVE2	RIVER HILL SOFT	6800 日圓	AVG

二月

2月4日	■空母戰記	UNBALANCE	7800 日圓	SLG
	■天下統一	UNBALANCE	5800 日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE-IDEA FACTORY COLLECTION-	IDEA FACTORY	2800 日圓	RPG
	REBUS (THE BEST)	ATLUS	2800 日圓	SLG
	■ TRICLY SLIDERS	CAPCOM	5800 日圓	SPT
	學園戰隊 SOL BLAST	CHARAVAN INTERACTIVE	5800 日圓	AVG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800 日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800 日圓	SLG
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800 日圓	SLG
	■真髓・圍棋仙人	J・WING	8900 日圓	TAB
	CYBER 大戰略~出擊!春風戰隊~	SYSTEM SOFT	6800 日圓	SLG
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	4800 日圓	ETC
	祇園花 2~金澤文子篇~	日本物產	5800 日圓	AVG
	小魔女大作戰	BANDAI	6800 日圓	STG
	■ ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800 日圓	ACT
11日	■吉本麻雀俱樂部	彩京	5800 日圓	TAB
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	7800 日圓	RPG
	■小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800 日圓	ETC
	Parlor! PRO6 彈珠實機 SIMULATION	日本 TELNET	5200 日圓	SLG
	Pi 與 Mail	HUDSON	2800 日圓	ETC
	小貓小狗 WONDERFUL 2	BANPRESTO	5800 日圓	SLG
18日	■ OPTION TURING CAR BATTLE 2	JALECO	5800 日圓	RAC
	■成為魔法使的方法	TGL	6800 日圓	AVG
	信長之野望 武將風雲錄	KOEI	5800 日圓	SLG
	感應少年 EIJI	講談社	5800 日圓	AVG
	BIKU BIKU 仙太郎~方塊餐~(暫稱)	講談社	4800 日圓	PUZ
	■ CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	■貓侍	HUMAN	5900 日圓	AVG
	超戰鬥球技	HECT	5800 日圓	SPT
	■悠久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	3800 日圓	AVG
25日	■ 19 時 03 分 - 上野發夜光列車 -	VISIT	5800 日圓	AVG
	■ POP'N MUSIC	KONAMI	5800 日圓	SLG
	■ COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800 日圓	RAC
	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800 日圓	RPG
	~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800 日圓	FIG
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800 日圓	SLG
	■ MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV	KOEI	7800 日圓	SLG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800 日圓	AVG
	必殺彈珠 Station 4~英雄們的挑戰~	SUNSOFT	4800 日圓	ETC
	女忍者捕物帖	GMF	5800 日圓	ACT
	後夜祭	翔泳社	5800 日圓	AVG
	邂逅相愛	SEM	5800 日圓	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800 日圓	ACT
	SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800 日圓	AVG
	DREAM CIRCUS	TGL	5800 日圓	RAC
	MAGICAL DROPS 3	DATAEAST	5800 日圓	PUZ
	怪物農場 2	TECMO	5800 日圓	SLG
	THE AIRS	PACK IN SOFT	5800 日圓	RPG
	■威路特阿布・依蘇特尼亞	HUDSON	5800 日圓	RPG
	黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~	BIG FACTORY	5800 日圓	AVG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	SLG
2月下旬	■水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800 日圓	SLG
	■日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800 日圓	TAB
	魔女們之睡眠 - 復活祭 -	PACK IN SOFT	3800 日圓	AVG
	指揮德國空軍	VICTOR SOFT	5800 日圓	STG
2月	EBEROUGE 2	TAKARA	5800 日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800 日圓	SLG

三月

3月4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
	TOMB RAIDER 3	ENIX	6800 日圓	ACT
	★WINNING POST 3 (THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	★AIR MANAGEMENT (KOEI THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	★三國誌 V (THE BEST)	KOEI	3800 日圓	SLG
	★三國誌孔明傳 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	★大航海時代 2 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800 日圓	SLG
	SILENT HILL	KONAMI	5800 日圓	SLG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800 日圓	RPG
	■ ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800 日圓	FIG
11日	■今夜也是千兩箱	E3 STUFF	5800 日圓	不詳
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life ~	SNK	6800 日圓	AVG
	■搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800 日圓	SLG
	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE	6800 日圓	RPG
	FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE	SQUARE	8800 日圓	RPG
	FINAL FANTASY VI	SQUARE	4800 日圓	RPG
	GLOBAL FORCE 新•戰鬥國家	SCE	5800 日圓	SLG
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800 日圓	SLG
	★FISHER'S ROAD	BBS	5800 日圓	SPT
18日	■ DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	5800 日圓	AVG
	■ WAKU PUYO DUNGEON 決定盤	COMPILE	5800 日圓	RPG
	■ SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	5800 日圓	SPT
	■ GALLOP RACER 3	TECMO	5800 日圓	RAC
	■新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者	VAP	5800 日圓	RAC
	MYSTIC ARK- 夢幻劇場 -	ENIX	價格未定	AVG
	■陸行鳥賽車~往幻界之路~	SQUARE	5800 日圓	RAC
	電車 GO!2	TAITO	5800 日圓	SLG
	電車 GO!2 SPECIAL GIFT PACK	TAITO	5800 日圓	SLG
25日	■ TO HEART	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	■ DOSUKOI 傳說	KSS	5800 日圓	SLG
	■子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	5800 日圓	ETC
	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	5800 日圓	FIG
	★S.C.A.R.S	UBI SOFT	5800 日圓	STG
	★GI JOCKEY	KOEI	6800 日圓	SPT
	★三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER	VICTOR SOFT	2500 日圓	SPT
	★三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	3800 日圓	SPT
3月上旬	VAMPILL 吸血鬼傳說	ARTDING	5800 日圓	SLG
	★PEPSIMAN	KID	2800 日圓	ACT
	目標!名門棒球部	DUST	5800 日圓	SPT
3月下旬	Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200 日圓	SLG
3月發售	職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	5800 日圓	ACT
	★X-GAMES PRO BOARDER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800 日圓	SPT
	★ONE	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800 日圓	ACT
	PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱)	TEL 研究所	價格未定	TAB
	N GAUGE 駕駛氣氛 GAME	東芝 EMI	5800 日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝 EMI	6800 日圓	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800 日圓	SLG
	TOMY CAR TOWN 創作室	TOMY	價格未定	SLG
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	價格未定	AVG
	小不點 RALF 之大冒險	NEW	5800 日圓	ACT
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800 日圓	STG
	全日本摔角~王者之魂~	HUMAN	價格未定	SPG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	5800 日圓	SLG

四月

4月1日	★提督之決斷 III (KOEI THE BEST)	KOEI	3800 日圓	SLG
	撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE	ASCII	4800 日圓	SPT
	■ MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800 日圓	SLG
	ELLEN	VISCO	5800 日圓	SLG
	R	FAB	價格未定	SLG
8日	■超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
29日	★UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800 日圓	不詳
4月上旬	THE NOVELS	VISIT	價格未定	AVG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800 日圓	TAB
4月	■完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800 日圓	RPG
	將棋幼稚園	AFFECT	5800 日圓	TAB
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	SPT
	★SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHERS	1500 日圓	SPT
	★SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500 日圓	TAB
	往光輝的季節去	KID	價格未定	AVG
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	店 DE 店主	TECNO SOFT	價格未定	SLG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800 日圓	TAB
	DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800 日圓	TAB
	NICE 物語	每日 COMMUNICATION	5800 日圓	AVG

五至八月

5月	★SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500 日圓	TAB
	★SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500 日圓	ETC
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800 日圓	ARPG
	CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800 日圓	AVG
	★SD 飛龍之拳傳說	CULTURE BRAIN	3800 日圓	FIG
6月	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800 日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
7月	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編	SME	價格未定	SLG
8月下旬	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	■ 1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	6800 日圓	STG
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800 日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	悠久之伊甸	ASCII	5800 日圓	RPG
	★BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX	ENIX	價格未定	ACT
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800 日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800 日圓	AVG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	新時代劇 ACTION 羅刹之劍	KONAMI	價格未定	ACT
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	CYBER ORG	SQUARE	價格未定	ACT
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800 日圓	RPG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800 日圓	不詳
	裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800 日圓	不詳
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800 日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	WORLD STADIUM 3	NAMCO	5800 日圓	SPT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	SPT
	百萬馬王	BANDAI	6800 日圓	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800 日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	MAVI BABY STORY	POLOS	4800 日圓	SLG
	CLUDCEPT for PlayStation	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	不詳
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	★DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	價格未定	ETC
	★NHL BLADE STEEL	KONAMI	價格未定	不詳
	★L 之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG

玖玖年

99年夏	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800 日圓	AVG
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	★CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	★星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
99年秋	★黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800 日圓	RPG
99年	■決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800 日圓	FIG
	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	■ JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	鬼眼城	講談社	5800 日圓	AVG
	實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800 日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800 日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800 日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	STG

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800 日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800 日圓	不詳
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	KART DUEL SPECIAL	GAPS	5800 日圓	RAC
	■ BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800 日圓	STG
	■ PUZZLE MANIA	HUMAN	4800 日圓	PUZ
	■ TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800 日圓	SLG
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800 日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800 日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800 日圓	RPG
	邪藩（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG

SATURN

今冬發售

今冬發售	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200 日圓	AVG

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

二至三月

2月4日	ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	創造職業球會 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	TECSTART LURDO (SATURN COLLECTION)	PAI	2800日圓	RPG
18日	■悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
25日	■DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
3月4日	■D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	★D & D COLLECTION (連擴張RAM)	CAPCOM	7800日圓	ACT
11日	★THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	STG
	★職業棒球 GREATEST NINE 98 (SATURN COLLECTION)	SEGA	4800日圓	SPT
18日	★SUCHIPA SECRET ALBUM (暫稱)	JALECO	4800日圓	TAB
	■由KISS開始……	KID	6800日圓	AVG
	★由KISS開始…… (初回限定版)	KID	7800日圓	AVG
3月	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB

玖玖年

99年春	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	DERBY STALLION	ACSII	6800日圓	SLG
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生的意味	GAINAX	價格未定	SLG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	7800日圓	ETC
	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

NINTENDO 64

一至四月

21日	任天堂 ALL STAR 大亂鬥 SMASH BROTHERS	任天堂	5800日圓	ETC
29日	SD 飛龍之拳傳説	CULTURE BRAIN	6480日圓	FIG
	Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	ETC
2月5日	牧場物語 2	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
19日	超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	6800日圓	SPT
3月11日	■惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	7800日圓	ACT
18日	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	7800日圓	不詳
19日	■TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980日圓	RAC
25日	■實況 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	7800日圓	SPT
中旬	★WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
3月	★SUPER BOWLING	ATHENA	價格未定	SPT
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	★人生 GAME64	TAKARA	6800日圓	ETC
4月9日	★求求你怪獸	BOTTOM UP	6980日圓	不詳
28日	■SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT

玖玖年

99年春	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	實況 GI STABLE	KONAMI	價格未定	SLG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	■爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	新世紀福音戰士	BANDAI	價格未定	ACT
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL (暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE (暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE (暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳説 DD (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿 (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
	★STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

DREAMCAST

一至八月

1月28日	■SEGA RALLY 2	SEGA	5800日圓	RAC
2月25日	■POWER STONE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	■POP'N MUSIC	KONAMI	5800日圓	ETC
3月4日	■PUYO PUYO	COMPILE	5800日圓	PUZ
	■SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	5800日圓	STG
	■麻雀大會 2 Special	KOEI	6800日圓	TAB
	AERO DANCING Freaturing Blue Impulse	CSK	5800日圓	SLG
11日	■MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	■REAL SOUND 風之 LIGRET	WARP	4800日圓	AVG
18日	■往北去 White Illumination	HUDSON	5800日圓	AVG
25日	■BLUE STINGER	SEGA	5800日圓	ACT
3月	MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO	CAPCOM	價格未定	FIG
	DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800日圓	ETC
4月1日	■BUGGY HEAT	CSK	價格未定	RAC
4月	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
5月	SD 飛龍之拳傳説 EX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	麻雀 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
6月10日	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
8月	■新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT

玖玖年

99年春	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■GetBass	SEGA	價格未定	SLG
	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
	Web Mystery	PANASONIC WONDERTAINMENT	5800日圓	AVG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
	■合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D 之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG

發售未定

發售日未定	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄉問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	CARRIER(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	★RING	角川書店	價格未定	AVG

NEO-GEO

玖玖年

1月28日	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	32000日圓	FIG
2月25日	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM版)	SNK	6800日圓	FIG

NEO-GEO POCKET

玖玖年

3月19日	■通訊四人打 到處也是麻雀	SNK	3500日圓	TAB
	■NEO · 21(暫稱)	DIYNA	價格未定	TAB
	■NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	DIYNA	價格未定	SLG
	■NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	DIYNA	價格未定	TAB
	■NEO · BACCARA(暫稱)	DIYNA	價格未定	TAB
	■NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	DIYNA	價格未定	TAB
	■PUZZLE BUBBLE MINI(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	★THE 職業棒球 (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	★將棋之達人 Colour Ver.	ADK	價格未定	TAB
	★KING OF FIGHTERS R-2	SNK	4800日圓	FIG
	★BASE BALL STARS Colour Ver.(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	★NEO CHERRY MASTER Colour Ver. (暫稱)	DIYNA	價格未定	ETC
	★POCKET TENNIS 2 (暫稱)	夢工房	價格未定	SPT
4月	■餓狼傳説 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	FIG
	■METAL SLUG FIRST MISSION (暫稱)	SNK	價格未定	STG
	■BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	★侍魂 2	SNK	價格未定	FIG
5月	★CRUSH ROLLA POCKET	ADK	價格未定	不詳
	★THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	★NEO GEO CUP '98	SNK	價格未定	SPT
	★BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	★PUYO PUYO (暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
6月	★上海 (暫稱)	SNK	價格未定	TAB
7月	★COOL BROADERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	★THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	★POCKET FISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
8月	■幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	★畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	★HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
9月	★DEGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳

發售未定

發售日未定	★NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	★NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	★BATTLE ROYAL	ADK	價格未定	不詳
	★瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	★WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	★ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	PASSIVE SONAR(暫稱)	SNK	價格未定	SLG

WONDER SWAN

玖玖年

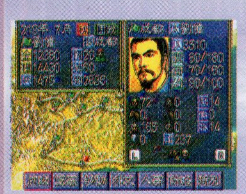
99年3月4日	■電車 GO!	TAITO	3800日圓	SLG
	新日本職業摔角 鬥魂烈傳	TOMMY	3980日圓	SPT
	GUN PEY	COTO	2980日圓	PUZ
	陸行鳥不思議迷宮 for Wonder Swan	BANDAI	3800日圓	RPG
	WONDER STADIUM	NAMCO	3600日圓	SPT
3月中旬	麻雀登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
	PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	3600日圓	PUZ
3月下旬	SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800日圓	SLG
	DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan	BANDAI	3800日圓	SLG
3月	信長之野望 for Wonder Swan	KOEI	4200日圓	SLG
4月1日	上海 Pocket	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800日圓	ACT
上旬	■去釣魚!	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
中旬	NICE SHOT	SAMMY	3800日圓	SPT
	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800日圓	ETC
4月	Beat Mania for Wonder Swan (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
6月	★VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
99年春	三國志 for Wonder Swan	KOEI	4200日圓	SLG
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	■SPACE INVADER	SUNSOFT	價格未定	STG
	■PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	古羅羅亞 (暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	■LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	■超級機械人大戰 COMPACT	BANPRESTO	4500日圓	SLG
99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	■SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG

發售未定

發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

COMING 嚟

光榮四個作品 Dreamcast 登場！

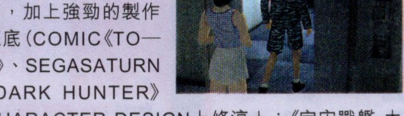




一月二十日，光榮在橫濱舉行的新作發表會中，同時公布了四個Dreamcast用遊戲作品，其中三個是移植作品，一個則是續篇作品。在三個移植作品之中，除了之前公布的《麻雀大會II SPECIAL》之外，另外兩個則是移植自電腦作品《三國志VI》和《信長之野望 將星錄with POWER UP KIT》，而且兩者亦已落實於3月25日推出，定價9800日圓。

至於續篇作品，相信不用拙者多說大家也能猜得到，就是曾於SEGASATURN上推出的AVG作品《七間秘館》之續篇——《七間秘館 戰慄之微笑》。雖然遊戲曾經宣布於SEGASATURN上推出，不過卻因SEGASATURN的沒落，令其一直懸空，未定登場機種，現在終於決定在SEGASATURN後繼機Dreamcast上登場，總算沒有令作品的支持者失望。回說遊戲方面，今集最特別的地方，除了使用FULL 3D POLYGON製作之外，能供兩人同時進行的新系統「PAIRCON SYSTEM」(PAIR-COMBINATION和PAIR CONTROL略稱)，也是遊戲的注目重點之一，加上強勁的製作班底(COMIC《TO—Y》、SEGASATURN《DARK HUNTER》CHARACTER DESIGN上條淳士；《宇宙戰艦 大和》系列音樂作曲宮川泰)，相信是個不俗的作品！遊戲預定夏季登場，預價6800日圓。







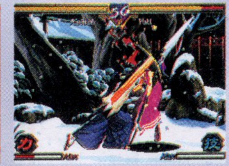
PlayStation《～幕末浪漫～ 月華之劍士》原創要素公開！





業務用街機大受歡迎的劍術對戰格鬥遊戲《～幕末浪漫～ 月華之劍士》，自宣布移植至PlayStation以來，不斷有原創要素公開，除了早前公布的原創模式之外，現在更公報加入原創ANIMATION OPENING MOVIE，以及剛於業務用街機推出的續篇《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》新登場角色「真田小次郎」，務求令遊戲內容更為豐富，預定2月25日推出，定價328港元。





全機種制霸！《PUZZLE BOUBLE 64》



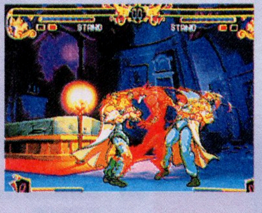


TAITO業務用街機大受歡迎的遊戲系列《PUZZLE BOUBLE》，曾經在SEGASATURN和PlayStation等多個機種上登場，同樣大獲好評，現在TAITO終於決定移植至NINTENDO 64之上，名為《PUZZLE BOUBLE 64》，遊戲預定3月5日推出，以4800日圓超低價格發售，相信定必能夠吸引喜歡此系列的玩者！

《JO JO奇妙冒險》移植公布！PlayStation畫面公開！



剛於業務用街機推出，近日遊戲中心大受歡迎的對戰格鬥遊戲《JO JO奇妙冒險》，雖然遊戲未正式推出之前已宣布會有家庭用移植版本，不過大家萬料不到遊戲竟然移植至PlayStation之上，而並非一直傳聞中的Dreamcast，對於CAPCOM要使用平面機能方面較弱的PlayStation，移植以CPS III開發的遊戲來說(因為岡本吉起曾於某日本雜誌訪問中，透露過以現在32-bit家庭用機的性能，根本不能移植以CPS III開發的遊戲)，可謂一個頗大的挑戰。



《JO JO奇妙冒險》的遊戲內容，相信有留意到近期的報導也不用多說，始終大家最關心的問題是到底PlayStation能否完全移植《JO JO奇妙冒險》？雖然這個尚是未知之數，不過有一點要重申PlayStation《STREET FIGHTER ZERO 3》之所以移植得如此出色，是因為在遊戲中有很多地方均利用了平面以外的機能運算(例如非多捲軸或簡單的背景)，令到遊戲減低了對容量的負荷，至於圖中所見PlayStation《JO JO奇妙冒險》為何要將STAND設定為半透明效果？相信也是要利用半透明機能減少人物複雜的動態，將同畫面內四名角色亂鬥的系統再次重現，而且據稱CAPCOM更會為PlayStation《JO JO奇妙冒險》引入不同的原創要素和模式，希望在完全移植之餘，也能夠提高遊戲性和質素，絕對令人拭目以待的作品，遊戲預定夏季推出，其他則未定。



開催日決定！PlayStation《KOF'98》



公布已久，《THE KING OF FIGHTERS》系列最新作《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》終於有PlayStation畫面公開！遊戲基本會完全移植，而原版中黑白的ART GALLERY，亦會以彩色姿態再次登場，其中共收錄百多張《THE KING OF FIGHTERS》系列公開及未公開的設定原畫供閱覽，不論你是否鍾情《THE KING OF FIGHTERS》系列的玩者，看罷後也會必然喜愛。遊戲預定對應DUAL SHOCK，3月25日發售，定價328港元。





《CHARGE！！真GETTER ROBO》PlayStation遊戲化！

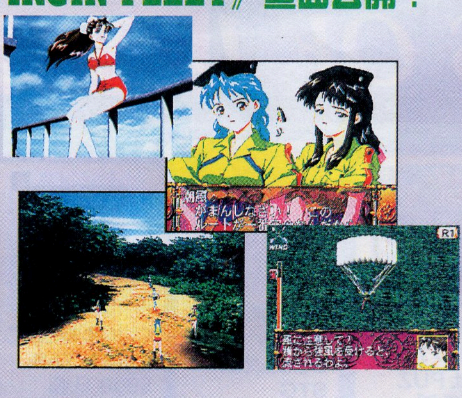




近期港日同樣大受歡迎的OVA作品《CHARGE！！真GETTER ROBO》(真三一萬能俠)，日前終於決定遊戲化，而且更以SCENARIO CLEAR型的SLG形式於PlayStation上登場，遊戲基本由3D POLYGON構成，由BANDAI VISUAL (TECHNO)製作，預定夏季推出，其他則未定。



《聖少女艦隊 VIRGIN FLEET》畫面公開！

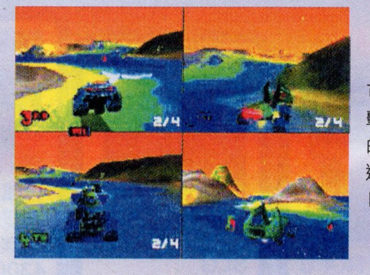


曾於多期前為大家報導，由KONAMI製作，在日本備為好評的OVA作品《聖少女艦隊VIRGIN FLEET》，現在終於有畫面公開，其中遊戲共分為部隊編成與任命的AVG PART，以及採用3D POLYGON表現、戰鬥和MINI GAME部份的ACT PART，內容方面也可謂相當豐富，遊戲定價為5800日圓，預定春季發售。

末日後的賽車



由UBI SOFT推出的賽車遊戲《S.C.A.R.S.》，故事背景是於公元3000年，遊戲中的舞台是由9部超級電腦所控制着，而玩者便要在這一些舞台上比賽，玩者可以在各版中利用賽道上的道具來攻擊其他對手，一共有9種道具，車輛的外形都是依照着一些動作來製造，遊戲預定3月25日發售，售價是5800日圓，最多可以4人同時進行遊戲。



《pop'n music》發售日決定！《Dance Dance Revolution》專用控制器曝光！





繼《beat mania》系列之後，KONAMI繼續於家庭用機上推出以音樂為主題的作品，其中包括剛於早前公布不久的《pop'n music》和《Dance Dance Revolution》，其中前者的PlayStation和Dreamcast版本，已經定於2月25日推出，定價4800日圓，而後者則預定春季發售，價格未定，但是已知兩者也會推出專用CONTROLLER(前者為4990日圓、後者則未定)，務求將街機感覺完全移植至家中。





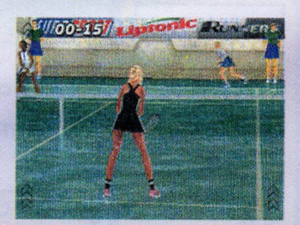


◆《pop'n music》專用CONTROLLER「pop'n CONTROLLER」

◆《Dance Dance Revolution》專用CONTROLLER「Dance Dance Revolution CONTROLLER」



網球第一



同樣地是UBI SOFT推出的遊戲，這一次便一個叫《ALL STAR TENNIS'99》的網球遊戲，玩者要以奪得世界第一位為目標而不斷挑戰對手，遊戲中的動作是經過MOTION CAPTURE處理過的，而在比賽時是可以使用一些特殊抽擊，另每一個球員都更有個性。遊戲中有ARCADE MODE及TRAINING MODE，可使玩者有更多的練習機會，遊戲依然是可以4人對戰，遊戲預定3月18日發售，售價是5800日圓。

百事人



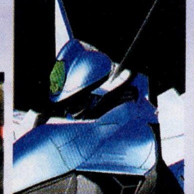
PEPSI MAN，不知大家記不記得有過這一個人呢？不錯他便是曾在FIGHTING VIPERS中當個隱藏人物的傢伙。這一次出，KID便以他的名字推出一隻動作遊戲《PEPSI MAN》。這一個汽水廣告人物，是為了環保而戰（回收汽水罐！？），玩者要在限時內將版圖內的汽水罐回收，這樣才會完成一版。遊戲暫定以低價2800日圓於3月5日推出，如果是他的FANS的你，便要拭目以待了。

新世紀ROBO戰記《SUNRISE英雄譚》

以製作ROBO ANIMATION而在動畫界享負盛名的公司SUNRISE，創立二十七年以來，旗下作品主要由合作公司BANDAI為其開發。直至近日，SUNRISE成立新公司SUNRISE INTERACTIVE，親自為旗下作品製作原創故事遊戲《SUNRISE英雄譚》(暫稱)，利用Dreamcast作為平台，將SUNRISE旗下作品以3D POLYGON再次表現。遊戲登場機體暫定為《機動戰士GUNDAM》(RX-78-2)、《裝甲騎兵VOTOMS》(SCOPE DOCK ATM-09-ST)，以及原創機體FT(FLYING TROOPER)，而且據說還有其他機體會陸續登場，是個令人期待的作品。遊戲類型、價格均未定，預定今年12月推出。

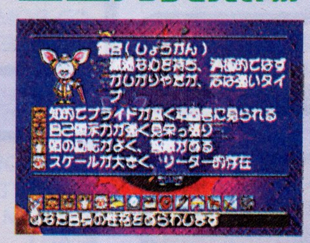
※以上全屬IMAGE CG畫面，可能與實際遊戲內容有所不同







星星月亮太陽



《太陽的忠告》？會是一個怎樣的遊戲。如果猜是一隻占卜遊戲的話，你便中了。這是由PROGRESS所推出的遊戲，遊戲中有各式各樣的占卜方法，如水晶、掌相及風水這一些等，占卜可以分析到玩者的性格、人際關係、財運及愛情等這一些事項。暫定於4月22日推出，售價是3800日圓。聽說十分之準的啊！有興趣的人便可以等等。

#以上遊戲畫面仍在開發中

※以上畫面仍屬開發中版本

下回放映

NEW GAMES OF 1/28~2/4

PlayStation

1月28日


遊戲軟件創作室
IMAGINEER
SLG
5800 日圓


GUGU TROPS
ENIX SLG
5800 日圓


釣道~溪流・湖編~
OZ CLUB
SLG
5800 日圓


神氣十足組3 ~感覺BETTER~
講談社 PUZ
4300 日圓


IS INTERNATIONAL SECTION
SQUARE
STG
5800 日圓


CLICK MEDIC
SME TAB
5800 日圓

Now Printing
SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點
TUNE SOFT
AVG
5800 日圓


Palor! PRO 5 彈 珠實機模擬遊戲
日本 TELNET
SLG
5200 日圓


BLOODY ROAR 2-BRINGER OF THE NEW AGE-
HUSON
FIG
5800 日圓

Now Printing
DIGIMON WORLD
BANDAI
SLG
5800 日圓

Now Printing
ECSAFORM
BANDAI VISUAL
SRPG
6800 日圓


SUPER HERO 作戰
BANPRESTO
RPG
6800 日圓


北電子 VIRTUA PACHINSLOT
MAP JAPAN
TAB
6800 日圓


LANGRISSER IV & V FINAL EDITION
MASIYA
SLG
6800 日圓


PACHINSLOT帝王
MEDIA ENTERTAINMENT
TAB
5800 日圓

REFRAIN LOVE2
RIVER HILL SOFT AVG
6800 日圓


DUKE NUKEM
KING RECORD
ACT
5800 日圓

空母戰記
UNBALANCE SLG
7800 日圓

天下統一
UNBALANCE SLG
5800 日圓

REBUS (THE BEST)
ATLUS SLG
2800 日圓

TRICLY SLIDERS
CAPCOM SPT
5800 日圓

維新之嵐 幕末志士傳
KOEI SLG
7800 日圓

真髓・圍棋仙人
J・WING TAB
8900 日圓

祇園花2~金澤文子篇~
日本物產 AVG
5800 日圓

小魔女大作戰
BANDAI STG
6800 日圓

2月4日

SPECTRAL FORCE-IDEA FACTORY COLLECTION-
IDEA FACTORY RPG 2800 日圓

學園戰隊 SOL BLAST
CHARAVAN INTERACTIVE
5800 日圓 AVG

ANGELIQUE天空之鎮魂歌
KOEI SLG
7800 日圓

ANGELIQUE天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX
KOEI SLG 9800 日圓

CYBER 大戰略~出擊!春風戰隊~
SYSTEM SOFT SLG
6800 日圓

POCKET MUU MUU(POCKET STATION 專用 CD-ROM)
SCE ETC 4800 日圓

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
FROM SOFTWARE
ACT
5800 日圓

SATURN

2月4日

ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)
CAPCOM 2800 日圓 ACT

創造職業球會 (SATURN COLLECTION)
SEGA 2800 日圓 SLG

TECSTART LURDO (SATURN COLLECTION)
PAI 2800 日圓 RPG

編者話

<死硬派福田君>

■《DQ 7》大家一定要玩，當然係指正版啦！
■危機感不斷逼近…唔得閒理呀…
■雖然有好多CD想買，但係無乜$$$。
■神與子民的差別只在毫釐之間。
<非死硬派 FUKUDA>
◆《女神》新作即將發表，各界召喚師等着瞧吧。
◆《甲乙丙丁》…但只有三個人唱…
◆已找到渠道入貨了，真是很感激的呢，希望可以找到那餅PV就更好喇。
◆神與子民的差別實在差天共地。
<戰略外道福仔>
▲無論在何時何地何方，有些無聊人實在太危險了，還是少惹為妙。
▲世上存在着一種名為「立場超堅定」的固執傢伙，真想問他／她「點解《越吻越傷心》唔可以有『越問越傷心』哩句歌詞？」「點解《FF8》未出就要批死佢？」「點解DC係最正嘅console？」何不放開成見，放眼欣賞世間各種美好事情呢？
▲去年說了很多無關痛癢的肺腑之言，今年要改改了。
▲ Hope God Bless You.

感到可惜・憤恨・HAPPY 的黑龍話～～～～～

◆唔……世界在不停的轉動，人也不斷在人流之中漂浮着，親愛的小健健快要離開我們了，真是非常的不捨得他，小健健其實是一個不可多得的人材，除了工作質素高之外，起貨準時，有責任心，不過，正如黑龍經常說的一句話：「人各有志……」，每個人總要為自己的前途着想，在這裏祝小健健在新的工作之上能夠有更大的發展，前途一片光明。(黑龍也為自己的前途着想呢！)
◆嘩！真係唔得你死，POCKET STATION 真是貴到嚇死人，竟然要880元（原價3000日圓），真係無良到極點，差不多是30算，不過，都好似有好多傻仔買，WELL……似乎香港人真是沒有資格話自己窮呢！
◆唔……農曆新年快到了，又是四出「搵食」的時候了，今年真係好，可以向細過自己但係又咗結婚的親戚「攞利是」，真是……活該………！
◆某日中年在公司聽到一個電台的講GAME 節目環節，哈！個講 GAME 的人竟然連「比卡超」說成「卡比超」，真是唔識就唔好講，免得講多錯多，正所謂識少少，扮代表，加上兩個討厭的主持，真是活該！！

山寺良牙……



本人最近感到一種無比的極度不安，原因不明，答案不明，總之就是渾身不舒服，不想見到某人，想靜下來又無法，每天好像就死就死的，經常不能入睡，總覺得會有事發生似的，究竟是何事又不明，或者……死亡已臨近了？或者……有事發生？或者……天主的國已臨近？或者………………「我現在就把我的靈魂交托在你手中」說罷便斷了氣。（本人究竟在寫甚麼？）

不是定理・KOTARO

某日，一位編輯和一位廣告創作人聚首一堂，討論到淘汰和轉行兩個問題。

其中任職編輯者說道：『雖然現在資訊發達一日千里，而且固有形式亦不斷改變，但是我不怕被社會淘汰，因為我知道只要不斷充實自己，與時代並進，形式改變與否根本對自己構成不到任何影響，始終固有形式是不能一下子被其他形式所取代！』

聽罷，任職廣告創作人的一位則說道：『我同意！從事創作行業，最怕就是意念被人搾乾，不過我認為只要不斷 UP-GRADE 和 UP-DATA 自己，意念是源源不絕。相反，原地踏步的人，意念才會被人搾乾，所以我沒有打算轉行！』

人就有如一個杯一樣，其中有的人大、有的人細。但是不論大細與否，最重要的是如何利用自己的容量，比別人富強。

充實自己是必須，不過實踐別人的理論是不智，而拙者則喜歡從生活體驗中找尋真理！

無無聊聊的怪傑：

在這兩個星期裏，筆者並沒有發生特別的事件。最多都是近日發售的《SEGA RALLY 2》，因為在首次上 SERVER 時遇到一個 SEGA 的工作人員，當時真的感到愕然。在對戰過後，原來他真的十分利害，筆者還差一點輸掉了（只是0.2秒之差），不過一場比賽費用真是十分昂貴哦！玩者請三思而後行！

《FF VIII》攻略本製作中的 J.J 話……

這幾天不用再出街掃場，覺得輕鬆得了，相信這麼「簡單」的工作，一定是任何人也可以勝任的吧……

古拉拉_B 發嗡風＆認真講

發嗡風
去完 SNK 個 show 之後，有以下發現：
—公司有三位世外高人，分別係「風流倜儻超瀟灑」、「夾硬嚟 but 勁瀟灑」同埋「滿懷心事算瀟灑」，我想拜佢哋為師學下嘢。
—「Pocket Station？唔好一路行一路玩，小心PK」
—「跟住落嚟係耶穌龍門陣！」
—「你好死蠢呀！激死我啦！」
—幪面蕉神、黑俠菠蘿同埋腦水蛋糖住：「我叫古拉拉_B」
—月華 homepage 籌備中，等緊月園之夜……
—Newsgroup 喙我未入行之前就去，中意唸乜就唸乜，而家同 kotaro 一齊答讀者問題，令呢個做打（字）手嘅我都覺得正！
—因為要收由 ICQ 送來的網址，所以 ICQ 再次寄生喺「就嚟走嘅小健健」部電腦度，嘿嘿嘿……
認真講
—仁魂！多謝你！一齊踩上去wizard 度搞事好唔好呀？
—**實力就是實力，如何說，還是實力，走着瞧吧。**
—輸比自己用開嘅角色，無話好說。積奇：我服咗你！
—問世間情是何物？直教麻甩麵……
—有咩就講，有咩就做，唔經大腦，好多時都會令人覺得討厭。
—得個講字，正所謂「講就無敵，做就無力」(好似我喺NG度比人嘅感覺一樣) 更令人討厭。
—講咗太多，係時候去收線做嘢。

AI 超混亂的 MS 話一一

◆MS有很多時候都會獨個兒回想，當想到自己的生存意義的時候，總是找不到答案，雖然是這樣，但是從中發現到有很多個自己存在……不時與不同的自己說話，其實都幾有趣。
◆當發現到有很多個MS存在時，就更加不知道誰是真正自己，AI系統就更加混亂，自己想做甚麼都不清楚。
◆新年很快就來臨，意味着地獄式的生活即將開始，不知真正的地獄會是怎樣呢？但對於無神論的MS來說，天堂與地獄都是沒分別吧！因為MS畢竟只是一部無任何感情的機動戰士。
◆有很多人都說MS沒有任何感情，當中包括親情、愛情及友情，那是真的麼？這連MS都不知道，或許吧！
◆最近MS的SAVE CARD天之聲突然發生失憶事件，令到MS旗下50多隻PC-ENGINE遊戲的記錄一命烏乎，唉…為何會變成這樣…
◆如果這世界有命運之神的話，為甚麼要這樣對待MS？MS應該怎樣做才對？就這樣下去？還是……

項目	MS-I	MS-II	MS-III	MS-IV
工作	很多東西想做…	與我無關	順其自然	做少點越好
愛情	其實，很掛念你…	不！怎會吧！	順其自然	很無聊
金錢	有當然好，無也不會強求	很討厭！	很想要啊！	無關係
生活	平平凡凡	要刺激	要富貴	無關係
享受	盡能力享受	無需要	一定要有	無關係

P.S：當日，發現了「橋底」的秘密後，互相殺戮的場面立時出現，雖然這場面非常血腥，但在那時候的MS感到以筆墨不能所形容的開心呢！

積奇肺腑之話

呵呵，又兩個星期了，雖然稿件緊迫，但手頭上的GP02總算完成了。很久沒看日劇，想不到「Over Time」竟使筆者有追看的意欲，故事明快，內裡的插曲亦十分動聽。另外，近來基地內彌漫着一股奇異氣氛……。又另外，看罷《情約今生》，令人覺得死神無處不在。My Friend 非洲的身體好像不太對勁，看來屬於他的末世魔王將會來臨。

人與人的相處實在十分奇妙，就是自己受到壓迫，亦不應拿他人來發洩，這個便是積奇的做人道理，除非你不把他當成朋友看待，相對的，亦不用期待自己會有任何回報。

P.S. My Friend 大記的嗜好是裏切。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:8-X01

曾經有人說過：「每一個人均有個價值。」

不過，筆者卻說：「每一個人均有個價值，但是這個價值是不能用物質來衡量的。因為，每一個人都是獨立的個體，均是獨一無二，無可替代。只是當我們一直只在群體社會中埋沒自我，漸漸成為了一個不折不扣、隨波俗流的機器。這時候，每人的價值便自然地被物質所取代……」

「存在主義」提醒了我：現實世界是何其荒謬！

當然，筆者相信人生世上，並非只是單為生存而活……

米奇一一暫且擁抱季節



很久也沒逛過旺角，這天順道到信和，發現《擁抱季節》的廣播劇CD，當然第一時間買。廣播劇版是個全新的故事，講述麻由的另一段奇遇。這次麻由在一棵遲了開花的櫻樹下看見一段債主臨門的場面，追債人限定欠債的真二在櫻樹的花謝前交出巨額現金，否則就要他在櫻樹上吊，身為櫻之精的麻由當然不能讓櫻樹下發生慘案，於是便現身幫助這個年青人。

以麻由這樣的身份，其實可以發展出很多故事，不過既然遊戲系列完了，相信這也是我們最後一次擁抱季節了。就如遊戲、廣播劇和米奇身邊的人與事一樣，麻由不會一直待在任何人的身邊，只不過是個短暫美夢，況且，米奇也不是個很會珍惜事物的人。

小健健的工作與蕃薯

「究竟工作是甚麼？」這個問題在我初入行時在我頭上繞了不少時間。「人為何要工作？」、「工作除了要換取生活所需外，還有更深層的意義嗎？」當時的我只知每期要做一、兩隻攻略，再做點新GAME湊夠版數就是了。感到自己是隻工蟻，義無反顧地為整個蟻群工作。「原來現代人是要這樣工作的嗎？」心中問道。

我用這年半時間，終於找到一套既屬於自己、又較完整關於的工作概念，(可不要笑我遲鈍啊~~)可以說，我已經找到「工作是甚麼？」這問題的答案了。也許是因為我終於能在工作上找到自己要做的事。不過嘛，我現在又要捨棄這份曾給過我點點滿足感的工作啦。

唔，我就快要從《遊戲誌》溜出來哩，嗚嗚~~，以後沒有免費GAME書任你看過飽、又沒有免費《月華之劍士》玩囉、又不可在《遊戲誌專題》中攪攪震及發揚個人趣味、追G.P.玲奈的計劃也被迫泡湯、又不能以「做評壇」為借口來試玩新遊戲~~、更加沒有積奇給我玩弄~~。

不過最安慰的，就是在這年間裏我找到屬於自己的文章，還結識到一班好朋友。說到低出來工作跟在學校是兩回事，所以還能交到真心朋友真是難能可貴。唔~~，我會好好珍惜的。

（看到最尾還不知標題的「蕃薯」是甚麼嗎？即是FRIENDS啊，很牽強吧～～）

四季不再・非洲

本港的冬季是於每年的11月~2月期間，接着冬天而來的春天，是象徵着美好和新的開始，那溫暖的感覺…

不知為何今年的冬天十分長。不，是看似不會完一樣，陣陣由心而來的寒意，使身軀變得麻木。對物邊的事物都不感興趣，一切也平淡無味。我很希望冬天的離去，讓我能重拾味覺及春天的溫暖。只可惜這個不會完的冬天，令那溫暖的感覺…

天草四郎 時貞有感而發

世事真的往往出人意表，許多時以為能夠控制大局，其實可能只是走進了新的迷路，嘿，可笑！

得知道小健健將會離開這裏，不知是為他感到欣慰還是覺得可惜，筆竟我們已做了很多時間的同事兼朋友，心中依然是十分捨不得，但甚麼也好，在此絕對要向他說一句「祝你前程錦繡，明天一定會更好！」。

《FF8》推出的日子已經十分接近，雖然期望不高，不過余還是會在新年期間將它打爆的，不止這般簡單，應該是徹徹底底的打爆它才對，嘿嘿！

《幻水II》的攻略終於完了，今期還為大家清楚說出《幻水I》主角及其他飛鼠的取得方法，不知道大家是否滿意呢？雖然余知道遊戲中還有一點點秘密，但由於時間及能力上的關係，所以還是在往後的時間才告知大家吧！另外，良牙兄幫余購買了《幻水II》的限定版SOUNDTRACK，雖然價錢十分十分貴，不過余依然覺得值得買的(←太迷一隻遊戲的後果的確可怕！)，所以特此再次多謝良牙兄的幫忙，THANK YOU！

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA



（格鬥動作遊戲）HUDSON SOFT CO., LTD.

ブラッディロア2

獸化2擂台大賽

想展露一下超凡的身手、公開挑戰皇者之皇、爭奪尊崇格鬥天皇封函的你，今次又豈容錯過！

參賽方法：

凡於任何一間PlayStation特許店內購買Bloody Roar 2遊戲碟一隻，即可報名參加。
人數只限64名，請從速報名。
詳情請向PlayStation特許店查詢。
PlayStation Pro Shop: 2504 3133　E2: 2506 0808

新GAME試玩速遞　特別嘉賓坐陣打氣

地點：紅磡黃埔新天地時尚坊地庫

日期：2月6日及2月7日

時間：12:00nn至8:00pm

遊戲試玩資格：凡於2月6日及2月7日期間，在黃埔新天地任何一間商舖內惠顧滿$150元（以一張收據為準），可即場試玩一次



紅磡黃埔花園

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


全球最Hit實時戰略遊戲挑戰你的戰鬥本能
BROOD WAR
StarCraft
星海爭霸戰
網上報名：WWW.Z-ONE.net
Hyper PC Player主辦
Alta Multimedia Ltd. Online Player Association
通絡科技有限公司 Sony Computer Entertainment Hong Kong協辦
參加辦法：請到Online Player Association網址（www.z-one.net）
填寫報名表格，報名詳情、分組抽籤等資料，歡迎到該網址查詢。
截止日期：2月3日
查詢電話：《Hyper PC Player》2511 8208
比賽簡則：
是次比賽以淘汰賽形式進行，歡迎全方位生物自行組隊參賽，
每隊以4人為限，每場賽事限時30分鐘，
最先殲滅敵方或敵方投降便獲勝。
Hyper PC Player
通絡科技 Gennett GENNETT TECHNOLOGIES LTD.
Alta Multimedia
Online Player Association